

395 ptas

# msxclulo

N. 75 Junio 1991 - PVP - 395 ptas. (Inc. IVA)

DE PROGRAMAS

Consigue  
tu cartucho FM PAO  
**¡GRAN  
CONCURSO  
MSX!**

La nueva generación  
de ordenadores

**MSX TURBO-R**

Coleccionable:  
**F1-SPIRIT 3D SPECIAL,  
DRAGON SLAYER IV,  
ALESTE II**

**SOFTWARE:**

The Light Corridor,  
Starbowls,  
Megaphoenix,  
Prince of Persia.



8 413042 823803

00075

# msxclub

DE MAILING

## PRESENTA LOS MEJORES CARTUCHOS MSX



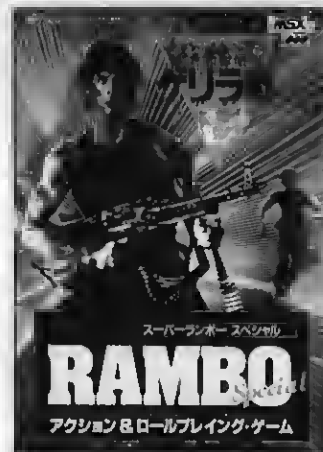
**ANDROGYNUS.** Dos MegaRoms en tu MSX2 de la mano de Telenet. Arcade de habilidad en varios niveles. P.V.P. 5.500 Ptas.



**ARKANOID II.** La segunda parte de un gran éxito. De Nidecom para MSX2. Con la compra del mismo se regala un joystick. P.V.P. 5.500 Ptas.



**RASTAN SAGA.** Dos MegaRoms salvajes. Espada y brujería en este juego de Taito para MSX2. P.V.P. 5.500 Ptas.



**SUPER RAMBO.** Reposición del cartucho de MSX2 de Pack-in-video, basado en las series del personaje filmico. P.V.P. 5.500 Ptas.



**IKARI.** Dos MegaRoms para MSX2. Juego bélico para dos jugadores simultáneos. P.V.P. 5.500 Ptas.



**CONTRA.** La última novedad de Konami, Gzyor, para MSX2. P.V.P. 7.500 Ptas.



**KING'S VALLEY 2.** El increíble juego de Konami. P.V.P. 5.500 Ptas.



**SALAMANDER.** Este fue el tercer juego de la saga de Nemesis. P.V.P. 5.500 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estos cartuchos recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos: .....  
 Dirección completa: .....  
 Ciudad: ..... Provincia: .....  
 CP: ..... Tel: .....

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por las cantidades arriba mencionadas, más 275 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 7 días desde la recepción del talón.

**IMPORTANTE:** Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING

Manhattan Transfer, S.A.

PORTOLÀ 10-12

08023 Barcelona



# Monitor al día

## CODEMASTERS SE INSTALA EN ESPAÑA

Fuentes de la compañía inglesa Code Masters, han confirmado a esta revista la próxima inauguración de su sede en España..

La empresa, una de las más importantes productoras de software a nivel mundial, ha desarrollado una intensa labor en el campo del MSX. Sus títulos fueron distribuidos en España por la ya desaparecida Serma, y dejaron un buen sabor de boca a los usuarios.

Recordemos, por ejemplo, juegos tan brillantes como "BMX Simulator" o "3D Snooker". El primero de ellos se colocó, como el que no quiere la cosa, en los primeros puestos de las listas de ventas nacionales; su particularidad, fue que se trataba de un producto de bajo precio, de los denominados "budget". Nunca anteriormente había sucedido algo así, ni en España ni en el extranjero.

Pero los "budget", que conocieron una época realmente dorada en nuestro país, desaparecieron tras el cierre de Serma y el abandono de la distribución de este tipo de productos por Dro Soft.

Así, la vuelta de Code Masters supondrá la renovación del panorama del software nacional, máxime teniendo en



cuenta su plantilla fundamentalmente joven y agresiva.

Los fundadores de la firma fueron los hermanos Darling, dos adolescentes que iniciaron sus actividades en este campo hace ahora cinco años, introduciendo la novedad del software de bajo precio, y una política editorial basada en la constante edición de nuevos títulos. Las críticas que se han hecho siempre a la productora británica han estado ba-

sadas en la avalancha de juegos, aparentemente sin orden ni concierto, siendo su calidad, en algunos casos, más que discutible.

De todas formas, los productos Code Masters se han hecho con la simpatía del público informático más joven, pues sus propuestas han sido más abiertas y comprensibles que las de otras productoras. Y lo más importante; a pesar de la insistencia de las revistas por cuanto a la falta de identidad definida de Code Masters, pese a los airados comentarios acerca de la calidad de sus juegos, han logrado importantes metas en Gran Bretaña. Por ejemplo, Code Masters es la empresa de software con el mayor volumen de beneficios anual de Inglaterra. El 20% de los juegos vendidos en aquel país son de esta firma, porcentaje realmente escalofriante. Y en consecuencia, el mercado de Code Masters es mayor que el de Ocean, U.S. Gold, Mirrorsoft, Electronic Arts y Sega juntos.

Actualmente, los verdaderos protagonistas de los juegos de esta productora son un par de hermanos gemelos programadores, los Oliver Twins, que han creado la serie "Dizzy", una de las más vendidas de la historia del software.

Quedamos, pues, a la espera de la llegada de Code Masters a nuestro país.■

## DESPERADO 2, EL NUEVO LANZAMIENTO DE TOPO SOFT

Rafa Gómez, el creador de juegos como "Mad Mix", "Loma" o el reciente "Zona 0", vuelve a la carga con un programa que, con toda probabilidad, se convertirá en un nuevo éxito: "Desperado 2". La secuela del conocido programa de Topo, que apareció en su día junto a otro interesante juego, "Stardust", reunirá muy similares ingredientes que los del original.

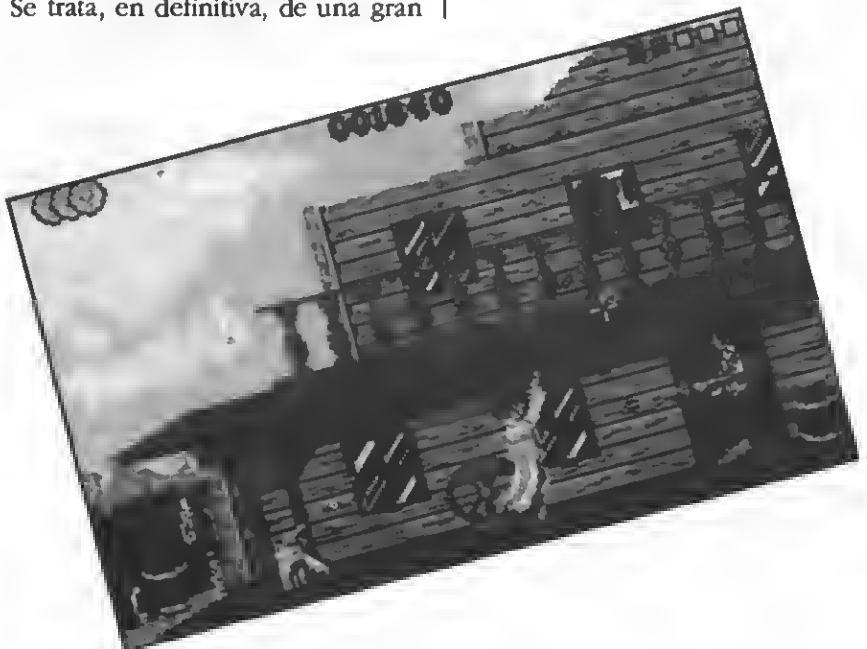
El objetivo es, igualmente, liberar a un típico poblado americano, digno del mejor de los "westerns", de los muchos malhechores que se esconden por sus calles.

Parece ser que los errores principales de la primera parte han sido, en gran medida, subsanados. Los gráficos, que en el original eran de muy modesta factura, han sido sustituidos por otros de gran tamaño.

La perspectiva elegida para esta ocasión no ha sido la aérea, sino la horizontal, con lo que los personajes pueden definirse mucho mejor, e incluso hacer uso del color.

Se trata, en definitiva, de una gran

superproducción, que entronca directamente con la tradición de los grandes juegos de acción que coparon los primeros puestos de las listas de ventas hace unos años.■



## CHICHEN IT'ZA, TERCERA PARTE DE COZUMEL

**A**ndrés Samudio, y su equipo de programadores, están ultimando lo que será la tercera y última parte de "Cozumel", bautizada como "Chichén Itzá".

La acción tiene también como protagonista a Doc Munro, quien tendrá que enfrentarse a nuevos peligros en la civilización maya.

Se dice que los personajes pseudointeligentes (PSI) aumentarán en número respecto a las producciones anteriores de A.D., aunque los gráficos serán menos cuantiosos que en otras ocasiones, al prescindirse de los llamados "gráficos-espejo", que hasta ahora habían ilustrado la mayoría de los conversacionales.

De esta forma, las pantallas serán mucho más espectaculares que en otras ocasiones y se logrará un mayor interés por parte del usuario por avanzar en el juego.

Si "Chichén Itzá" obtiene, por lo menos, un éxito similar al de los dos títulos precedentes de la trilogía (algo, por otra parte, muy poco frecuente), podemos afirmar que el futuro de A.D. en el panorama informático español está asegurado. ■

## SMAILY RETRASA SU APARICION EN EL MERCADO

**E**l juego "Smaily", producido por Zigurat, ha visto retrasada su fecha de aparición por problemas técnicos bastantes importantes.

El programa, a priori, parece bastante interesante, y está basado en las penepcias de un prófugo anillo olímpico, cuya escapatoria tiene como escenario la ciudad de Barcelona.

Tan original planteamiento hace esperar grandes cosas de este programa, cuya fecha tope de salida ha sido fijada en los primeros días del mes de septiembre. Veremos qué ocurre. ■

## Opinión



# LA IMPORTANCIA DE LAS LICENCIAS EN EL MERCADO DEL SOFTWARE

**L**os juegos basados en películas o personajes de renombre han tenido un éxito casi asegurado desde los inicios de la informática de videojuegos.

Títulos como "Robocop", "Emilio Butragueño Futbol", el reciente "Tortugas Ninja"... todos ellos han supuesto grandes beneficios para las productoras, junto a un importante aumento de su prestigio en el mercado.

Actualmente, varias de las principales compañías tienen proyectos relacionados con este tipo de licencias. Ocean, por ejemplo, ha conseguido una de las más ansiadas; "Los Simpsons", la famosa serie televisiva de dibujos animados.

Positive, por su parte, va a editar un curioso programa basado en "Historias de la puta mili", el celeberrimo cómic español de Ivá, que ha conocido incluso una adaptación teatral.

Además, Image Works, quienes editaran la adaptación a los ordenadores de "Tortugas Ninja", está ya preparando una segunda parte, cuya comercialización coincidirá con el estreno de la secuela filmica.

Parece asegurado que todos estos títulos aparecerán para MSX, con lo que el panorama del software para este sistema no puede ser más alentador.

De todas formas, en este tipo de productos interviene un factor que no todas las compañías pueden afrontar; su alto coste. Precisamente, este problema ha motivado el que muchas firmas españolas hayan tenido que abandonar atractivos proyectos relacionados con personajes del celuloide. Ocurrió ya con Zigurat cuando comercializó "El Misterio del Nilo" (encubierta adaptación de "La Joya del Nilo", el film protagonizado por Kathleen Turner y Michael Douglas) y "La Abadía del Crimen" (rememorando las vicisitudes de Sean Connery en "El Nombre de la Rosa").

En cuanto los programadores españoles puedan inspirarse en temáticas de este tipo, como Rafa Gómez con su extraordinario "Gremlins 2", el software hispano tomará nuevos rumbos, sin duda, más excitantes.

**Mónica Sanchez**



1. ¿Es cierto que se prepara un módulo que convierte al sistema MSX los cartuchos de la consola "Nintendo"?

2. En el número 71 no publicasteis un programa que debería haber aparecido en el artículo "Pantallas de gran longitud". ¿Lo haréis en un futuro?

3. Al escribir a Robin von Hoegen para pedir algo; ¿Hay que incluir en el precio que se especifique, los gastos de envío?, ¿Son válidos los precios que aparecen en el catálogo de T & E Soft del "Hydride 3"?

**Javier Miranda  
Martínez  
(Madrid)**

*Ya que en tu carta, las preguntas son numeradas, te las contestaré siguiendo el mismo orden.*

*1. Las últimas noticias que hemos recibido sobre el discutido tema del cartucho conversor de "Nintendo", es que los planes sobre su comercialización han sido congelados. Lo que sí es verdad, es que va a ser editado un módulo de estas caracte-*

*ísticas en el Japón... ¡Pero para PC!*

*2. Es cierto que en nuestro número 71 se deslizó el error que mencionas. Muchos han sido los amigos que nos lo han recalado con insistencia; pero lo malo es que el programa original ha sido destruido por accidente, y es muy difícil que pueda ser publicado.*

*3. Evidentemente, los gastos han de ser incluidos en yens. En cuanto a los precios que vienen incluidos en el catálogo de T & E Soft, es probable que hayan sido alterados. Pero confírmalo a través de Robin.*

Podríaís facilitarme el nombre de alguna tienda de Barcelona (preferentemente en Sants), donde poder encontrar cartuchos de MSX1 ("Penguin Adventure", "Maze of Galious", "Nemesis III", "Golvellius", "F1 Spirit", "Fantasm Soldier", "Ninja Kun"...)?

**Oriol Otero Torrent  
(Barcelona)**

*Hoy por hoy, en Barcelo-*

*na, existen algunas pequeñas tiendas de minoristas que, en su día, se hicieron con un importante número de cartuchos para MSX. Se encuentran desperdigadas por todo Barcelona, con lo que es difícil recomendarte a uno en concreto.*

*Lo que sí puedo hacer es darte la dirección de una tienda de reciente inauguración en Barcelona, que dispone de varios de estos cartuchos. Se trata de CANADIAN, en la Avda. Mistral 25-27, 08015 Barcelona.*

El otro día, leyendo la revista "Micromanía", encontré, en la sección "Maníacos del calabozo", un párrafo en el que se decía que escribiendo a vuestra dirección, podría obtener juegos de R.P.G. para MSX. Desde que aparecieron estos programas, he estado buscando alguno que estuviera disponible para la norma japonesa, particularmente los relacionados con el universo de Tolkien. ¿Podríaís facilitarme la lista de precios?

Aprovecho la ocasión para preguntaros el motivo por el que actualmente no se realizan conversiones en MSX. En la misma revista que os he mencionado anteriormente, de los 10 juegos que se recomendaban, tan solo uno estaba disponible para MSX.

**José Rodríguez  
Navarro  
(Albacete)**

*Esta carta no es más que una pequeña muestra de las muchas que hemos recibido hablándonos sobre el artículo aparecido en esa revista grande, grande, grande. La verdad es que no acabamos de comprender como han podido publicar la noticia, puesto que nuestra revista no comercializa habitualmente juegos de R.P.G. El problema está en que muchos aficionados al tema están ilusionados con su teórica tabla de salvación, y decepcionarles es algo que lamentamos profundamente.*

Eso sí, nuestra revista la podrán usar como referencia para adquirir juegos japoneses, puesto que lo que sí es cierto es que en el Coleccionable, muchos de los programas comentados pertenecen a este género.

Por otra parte, la segunda cuestión que planteas en tu carta es aún más escandalosa. La lista que mencionas no suele corresponderse a la realidad, puesto que siempre se olvidan de, como mínimo, un par de juegos que sí están disponibles para el estándar. Y como ejemplo, aunque creo que no han aparecido en la lista, de dos juegos que han sido comentados en esa revista, "The Light Corridor" y "North & South", nunca se ha dicho que han aparecido para MSX, aunque ha sido así, como habrás tenido ocasión de comprobar si

*adquieres MSX Club habitualmente.*

He podido entrever en vuestra revista, durante estos últimos meses, que no encontráis temas interesantes e innovadores que tratar en vuestras páginas, probablemente por la falta de software y hardware novedoso que padecemos en nuestro país, o por la merma de usuarios. Eso se desprende de la creación de "Tiempos MSX". La verdad, creo que es una lástima desperdiciar dos páginas de vuestras revista en tratar sobre programas obsoletos, existiendo tema interesantísimos que creo nunca habéis tocado o lo habéis hecho superficialmente.

Me refiero a cuestiones como el código máquina, a que podríais dedicar una sección donde se explicara desde el principio, lentamente, con muchos ejemplos cortos y de forma sencilla, su programación. Ya sé que con anterioridad habéis confeccionado artículos de estas características, pero han sido demasiado complicados para los usuarios comunes.

Otro tema muy interesante son las rutinas BIOS, las variables RAM y ROM del sistema. Aunque han sido publicadas en varias ocasiones estas tablas, nunca son completas. Así, hay posiciones como la &H144, por ejemplo, de las que no hay forma de averiguar su utilidad, ni sabemos qué es lo que hay tras la dirección &HFD9A. Desconocemos como poner en marcha la unidad de disco desde código máquina... y un sin fin de cosas más. Para descubrirlas, no tenemos más remedio que adquirir el libro "MSX2 Technical Reference Manual", un complicado libro, en inglés, a un precio aproximado de 19.000 pesetas.

Otro planteamiento atractivo sería sobre hardware; como construir nuestros cables de conexión, como conectar nuestros ordenadores a aparatos-robot, que enciendan y apaguen las luces,

que controle la calefacción...

Espero que mis propuestas sean de vuestro interés y que creáis, como yo, que pueden enriquecer la publicación.

**Miguel Morales  
Salvador  
(Almería)**

*En primer lugar, tengo que decirte que tu carta contiene muchos puntos que hacen entrever que eres una persona muy inquieta y preocupada por nuestra revista, lo cual te agradecemos muchísimo. Pero vayamos al grano; la sección "Tiempos MSX" no ha sido creada para ocupar dos páginas de revista que no sabíamos cómo llenar, sino para dar una panorámica de lo que ha sido la historia del software en MSX, lo cual creemos que es fundamental para la comprensión global del sistema. Por otra parte, tienes que tener en cuenta que aún son muchos (aunque no lo parezca, la mayoría), los usuarios que poseen ordenadores de la primera generación, con lo que les estamos descubriendo unos juegos que siguen siendo interesantes, pues fueron desarrollados específicamente para esos modelos.*

*Si supieras los problemas que tenemos para poder incluir todo el material del que disponemos en cada número! El problema que tenemos realmente es exactamente inverso al que tu apuntas.*

*Por otro lado, aunque bien es cierto que muchos usuarios no son profundos conocedores del código máquina del MSX, han sido publicadas en esta revista largas series de artículos sobre el tema y no precisamente de difícil comprensión, a nuestro juicio. Con todo, la sección "Lenguajes MSX" está llevando a cabo una labor divulgativa, consecuente con la que se hizo en su día con el código máquina.*

*Finalmente, tu propuesta sobre el hardware es francamente curiosa, y los temas a los que haces mención son muy novedosos, pero los*

*tiempos de la robótica en MSX acabaron cuando Spectravideo decidió cancelar la producción de sus brazos-robot.*

*Además, las instalaciones que apuntas no ocuparían un artículo, sino tres revistas enteras.*

1. ¿Cómo se obtienen los pokes (vidas infinitas, energía infinita...) de un juego? ¿Existe algún programa que los descubra por sí sólo?

2. Cuando termino el nivel 51 del videojuego "Xybots", el ordenador me devuelve a la primera fase. ¿No tiene final? ¿Ocurre lo mismo con "Mad Mix Game"?

3. ¿Probáis todos los trucos y pokes que publicáis en la sección dedicada a ellos?

**José Luis Vich Campos  
(Baleares)**

1. Normalmente, la investigación se realiza partiendo del código fuente del programa; es decir, desensamblándolo. Se trata de una operación más o menos complicada, aunque, como habrás visto, son muchos los usuarios que dominan el proceso a la perfección.

2. "Xybots" no tiene final, es cierto. Al llegar al último nivel, se nos devuelve al primero, aunque la dificultad se ve mínimamente aumentada. El caso de "Mad Mix Game" es idéntico.

3. Procuramos probar todos los que publicamos; el problema estriba, fundamentalmente, en que ocasionalmente pueden producirse fastidiosos errores de impresión que posteriormente son muy difíciles de rastrear.



# TRUCOS Y POKES

Los interesados en participar en esta sección pueden enviar sus trucos y pokes a:

Sección: **Trucos y Pokes**  
Portolá 10-12 bajos

MANUEL VELA RODRIGUEZ  
(MURCIA)

## CAPTAN TRUENO, WAR IN MIDDLE EARTH

—“Capitán Trueno”: En el primer túnel de ratas, existe un pasadizo bloqueado a la izquierda, desde el cual puede distinguirse la pantalla de la espada mágica.

Permitid que os baje un poco la energía hasta llegar a 9, y colocaros al margen de la escena de acción principal, con lo que la rata os tocará.

Una vez hecho esto, camina hacia la izquierda y al morir aparecerás junto a la espada. Cógela con el Capitán y sigue la aventura.

—“War in Middle Earth”: Para tener más posibilidades de ganar, debes ahorrar ejércitos, uniéndolos todos en Minas Tirith, donde se minimizan muchos tus bajas. Luego, haz bajar las tropas del Norte, incluido las de Frodo, y reúnelas con las demás. Estarás en condiciones de lanzar el ataque final y llegar al Orodruin con el anillo.

CARLOS LOPEZ FEIJOO  
(PONTEVEDRA)  
CYBERBIG

Estas son las pistas que necesitas para llegar al final de este juego de Animagic:

Pulsa la tecla que hayas elegido para <PAUSA> y aparecerán los marcadores del programa. Si durante este espacio de tiempo, presionas la tecla <3>, tendrás 25 vidas y el coche a tu disposición.

A su vez, pulsando <5>, habrás recogido todos los discos del juego, mientras que si lo hacemos con el <4>, al pasar la fase, podrás observar el enigmático final.

Atención; si pulsas el <5> antes del <4>, el monstruo te devorará.

JOSE LUIS VICH CAMPOS  
(BALEARES)

## RESCATE EN EL GOLFO, NARCO POLICE

—“Rescate en el Golfo”: en este juego de Opera, la clave de la segunda carga es JAQUEMATE. Por otro lado, para acabar con el supervillano del final de la primera fase, haréis lo siguiente; cuando juguemos, procuraremos hacer el máximo de puntos posibles (para así obtener muchas vidas). Cuando lleguemos al final de la primera fase, nos pondremos lo más cerca posible del margen izquierdo de la pantalla, pero orientando al personaje hacia la derecha. Aparecerá un tremendo gigante que nos golpeará insistentemente.

Justo entonces, presionaremos la tecla correspondiente a <DERECHA>.

además de <FIRE>, y le asestaremos un buen golpe en la mandíbula. Son necesarios 13 o 14 golpes para eliminarle.

—“Narco Police”: si en la armería ponemos, por ejemplo, todos los botiquines en el grupo 2 ó 3 (nunca el 1) llegaremos al nivel 2 con al menos dos grupos (el 1 y el que tenga todos los botiquines). Cuando en el nivel 1 aparezca el mensaje “Exit to next level”, teniendo a esos dos grupos en posición de pasar al nivel 2, escogemos al grupo que tiene todos los botiquines y teclearemos “Go”.

Al terminar la carga, el grupo 1 tendrá la misma cantidad del botiquín del otro grupo, sin tener que haberlo escogido en la armería y sin acusar su peso.

Por otra parte, si pulsamos <SHIFT> y escribimos la palabra “CONGRA”, veremos el final.



RAMON MONTOYA MARTINEZ  
(BARCELONA)  
TITANIC, SOL NEGRO, ARKOS

Código “Titanic”: SUSIE  
Código “Sol Negro”: 2414520  
Código “Arkos”: 19378  
15720  
35098



XAVIER VIÑALS AURA  
(BARCELONA)  
A.M.C.

La clave de la segunda fase es "DAGOBAB". Si en la primera te-  
cleamos "CREEP", obtendremos  
inmunidad total.

CARLOS REDONNET SANCHEZ  
(BARCELONA)  
SD SNATCHER

Un punto de interés lo constituye  
por ejemplo, el que en una de las  
pantallas, concretamente la llamada  
QUEEN, encontramos, tras luchar  
contra unos guardianes, una caja  
fuerte. Para abrirla, necesitamos una  
combinación; la correcta es "6 - 4",  
ya que si la introducimos el suelo se  
abrirá y llegaremos a otra zona.



EDUARDO NAVARRO CALLEJA  
(ALBACETE)  
R.A.M.

En las pantallas en las que apare-  
cen soldados al mismo nivel que el  
personaje que maneja el usuario,  
permaneceremos en el extremo de-  
recho de la pantalla anterior. Desde  
esa posición dispararemos. En cuan-  
to avancemos hacia la siguiente  
pantalla, veremos las balas que ha-  
bíamos disparado, acabando con los  
enemigos que anteriormente eran  
casi infranqueables.

GERMAN RAMIREZ MANTES  
(CORDOBA)  
ALTERED BEAST, LIVINGSTONE SUPONGO  
II, NEMESIS II, HEAD OVER HEELS.

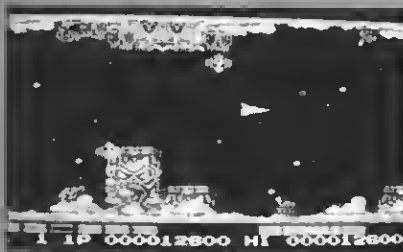
—"Altered Beast": Si pulsamos la  
mayoría de las teclas, automática-  
mente se cargará el siguiente nivel.

—"Livingstone Supongo II": Pul-  
sando los dos paréntesis  
simultáneamente, obtendremos vi-  
das infinitas.

—"Nemesis II". Presionando (F1),  
tras escribir la palabra. "METALION",  
recibiremos inmunidad, y si tecla-  
mos "NEMESIS" pasaremos de nivel.

—"Head Over Heels": Introdu-  
ciendo los siguientes pokes antes de  
cargar el juego, obtendremos nota-  
bles ventajas.

POKE &HD735,0  
POKE &HBC86,0  
POKE &H99CB,0



OSCAR CIVIO COBO  
(BARCELONA)  
PENGUIN ADVENTURE

Para ir de la pantalla 6 a la 9, Dist.  
143-141.

De la 9 a la 12, Dist. 333-331

De la 15 a la 18, Dist. 80-78

En la 6, de 310 a 305, hay una tienda  
para comprar utensilios, y 10 o 5 Kms.  
más adelante verás un Papá Noël.

En la 12, Dist. 181, encontrarás otro  
Papá Noël.

Podrás entrar en una tienda por la  
pantalla 9 a la derecha; Dist. 250 a  
340.

RAMON FERNANDEZ VERA  
(MURCIA)  
DRAGON SLAYER VI  
(THE LEGEND OF HEROES)



Para pasar la puerta que nos impi-  
de el acceso a las cámaras reales del  
segundo reino, deberemos despojar-  
nos de todas nuestras armas. Luego,  
entraremos, subiremos las escaleras,  
nos dirigiremos a la sala del trono y  
nos enfrentaremos a un enemigo de  
energía muy elevada.

Es imprescindible hechizarlo con  
el conjuro que nos da otro personaje  
en la lápida de la torre. Una vez  
hatamos acabado con el monstruo,  
se volverá a escapar, pero habremos  
liberado otro reino.

A partir de ahí, nos encaminare-  
mos hacia el barco de la misma  
ciudad, y reiniciaremos el proceso  
con uno de ellos.







```

210 A=(YA-YI)*P2:B=(XA-XI)*P1
220 IFA=BTHENC=1:GOTO270
230 IFA>BTHENC=A/B:IFC-INT(C)>.5THENA=B*INT(C+.5)ELSEB=A/INT(C+.5)
240 IFB>ATHENC=B/A:IFC-INT(C)>.5THENB=A*INT(C+.5)ELSEA=B/INT(C+.5)
250 XA=(XA+XI+B/P1)/2:XI=(XA-(B/P1))
260 YA=(YA+YI+A/P2)/2:YI=(YA-(A/P2))
270 XI=XI*1.001:YI=YI*1.001
280
290 *** DEF. VAR. IR ***
300
310 IR=48:C=INT(C+1.5):IR=INT(IR/C+.5)*C
320 CX=-(A+B)/(IR*P1):CY=-(A+B)/(IR*P2)
330 NX=INT((XI-XA)/CX+.5):NY=IR-NX
340 DIMO(NX,NY),HL(1,IR),LA(IR),ML(NY),MH(NY)
350 OA=FNZ(XA,YA)-Y*P4-X*P3:OI=OA
360 I=0:FORX=XATOXISTEPCX
370 J=0:FORY=YATOYISTEPCY
380 O(I,J)=FNZ(X,Y)-Y*P4-X*P3
390 IFO(I,J)>OATHENOA=O(I,J)ELSEIFO(I,J)<OITHENOI=O(I,J)
400 J=J+1:NEXT:I=I+1:NEXT
410
420 *** DEF. VAR. SCREEN 2 ***
430
440 IO=181:IA=255
450 HA=INT(IO/IR+.5):PO=IO/(OA-OI)
460 LA(O)=(IA-IO)/2:FORI=1TOIR:LA(I)=LA(I-1)+HA:NEXT
470 FORI=0TONX:FORJ=0TONY:O(I,J)=INT((OA-O(I,J))*PO+.5):NEXT:NEXT
480
490 *** MODO GRAFICO ***
500
510 SCREEN2
520 ML(O)=-1:MH(O)=-1:HL(1,NY)=O(O,O):HL(O,NY)=O(O,O):FORJ=1TONY:K=NY-J:HL(1,K)=
O(O,J):HL(O,K)=O(O,J):ML(J)=-1:MH(J)=-1:LINE(LA(K+1),O(O,J-1))-(LA(K),O(O,J)):NE
XT
530 FORI=1TONX:K=NY+I:HL(1,K)=O(I,O):HL(O,K)=O(I,O):LINE(LA(K-1),O(I-1,O))-(LA(K
),O(I,O)):NEXT
540 FORI=1TONX:FORJ=1TONY:K=NY+I-J
550 H=O(I,J)>=HL(1,K):L=O(I,J)<=HL(O,K)
560 IF(H AND MH(J))OR(L AND ML(J))THENLINE(LA(K),O(I,J))-(LA(K-1),O(I-1,J))ELSEI
F(H OR L OR MH(J) OR ML(J))THENGOSUB660
570 IFMH(J) OR ML(J)THENHL(-MH(J),K-1)=O(I-1,J)
580 IF(H AND MH(J-1))OR(L AND ML(J-1))THENLINE(LA(K),O(I,J))-(LA(K+1),O(I,J-1))E
LSEIF(H OR L OR MH(J-1) OR ML(J-1))THENGOSUB700
590 MH(J)=H:ML(J)=L
600 NEXT:NEXT
610
620 *** FIN PROGRAMA ***
630
640 GOTO640
650
680 A1=HL(-H-MH(J),K)-HL(-H-MH(J),K-1):A2=O(I,J)-O(I-1,J)
670 A1=A1/HA:A2=A2/HA:B1=HL(-H-MH(J),K)-A1*LA(K):B2=O(I,J)-A2*LA(K)
680 LINE(LA(K+MH(J)+ML(J)),O(I+MH(J)+ML(J),J))-(INT((B1-B2)/(A2-A1)+.5),INT((B1*
A2-B2*A1)/(A2-A1)+.5))
690 RETURN
700 A1=HL(-H-MH(J-1),K+1)-HL(-H-MH(J-1),K):A2=O(I,J-1)-O(I,J)
710 A1=A1/HA:A2=A2/HA:B1=HL(-H-MH(J-1),K)-A1*LA(K):B2=O(I,J)-A2*LA(K)
720 LINE(LA(K-MH(J-1)-ML(J-1)),O(I,J+MH(J-1)+ML(J-1)))-(INT((B1-B2)/(A2-A1)+.5),
INT((B1*A2-B2*A1)/(A2-A1)+.5))
730 RETURN

```







# ¡NUEVOS JUEGOS PARA MSX!

No te pierdas las Ultimas Novedades de  
MANHATTAN TRANSFER S. A.



**OBSSESSION:** El deporte del futuro. Intenta ganar a los dioses de la galaxia Alfa-Centauri en un peligroso partido en el que todo vale.

**GINEBRUS:** La princesa Maikeen Bulena ha sido raptada por el Gran Emperador Espacial Shenkure. Plentor, el guerrero, es el único que puede rescatarla y tú el único que les puede ayudar. Busca la salida del Laberinto Aghkamare y enfréntate al poderoso Wakiro, el monstruo de las mazmorras de Shenkure.

**WANTED "EL PRESIDENTE":** Un golpe de estado ha sacudido los cimientos de la pequeña república de Motoka. El presidente derrocado, Kandoma, debe escapar de palacio.

**T. V. BUSSINESS:** ¿Te imaginas ser el director de una cadena televisiva? Con este juego podrás confeccionar la programación, seleccionar a los presentadores de los informativos y tener datos sobre la aceptación de tu audiencia. Un programa tremendamente original, con gráficos de gran tamaño.

Nombre y apellidos.....  
Dirección completa.....  
Población.....Provincia.....  
CP.....Telf.....

#### VERSIONES EN DISCO DE 3'5"

— OBSESSION	2.300 ptas.
— WANTED "EL PRESIDENTE"	2.300 ptas.
— T. V. BUSSINESS	2.3000 ptas.
— GINEBRUS	2.300 ptas.

Para ello adjunto talón a nombre de Manhatta transfer, S. A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío.  
Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es **IMPORTANTE** indicar en el sobre  
MSX CLUB DE MAILING  
Manhattan Transfer, S. A.  
Portolà, 10-12 bajos  
08023 Barcelona



Los recordados (a la par que discretamente odiados) pájaros del juego original, han sido trasladados a esta nueva producción, conservando su aspecto amenazador, así como su grado de peligrosidad.

Si algo se le podía reprochar a "Phoenix", eso era su absoluta carencia de encanto estético, un factor que, como suele ser habitual en los programas de Dinamic, ha sido cuidado notablemente en la nueva producción. Así, las naves enemigas aparecen exquisitamente definidas, plagadas de detalles y su eficacia es más que proverbial.

El movimiento es de una suavidad pocas veces igualada, ni siquiera por los cartuchos nipones, notándose, en general, un atento ojo clínico escrutando la confección del juego mientras estaba siendo programado; discutiendo cada punto, analizando los pros y los contras de cada problema.

El juego está dividido en seis niveles, o lo que es lo mismo, seis oleadas de enemigos, que son repetidas sucesivamente con el consabido aumento de dificultad. Las dos primeras adoptan el aspecto del más tradicional "Galaxian"; es decir, los cazas enemigos se sitúan en la parte superior de la pantalla, mientras que la nave manejada por el jugador permanece en el extremo inferior.



Los alienígenas van atacando a nuestra nave, siempre en grupos que no superan los cuatro cazas. Nuestra única misión será acabar con ellos haciendo uso de un potente cañón laser, aunque podremos activar también una barrera protectora que nos vuelve inmunes a los ataques enemigos, a la vez que se revela como una mortífera barrera para los agresores.

Pero todo tiene sus inconvenientes, y el hacer uso de este escudo tendrá fatales consecuencias; nuestra nave permanecerá inmóvil mientras esté activado, y además, no podremos hacer uso de él con asiduidad, pues precisa de un cierto tiempo de recarga de energía para funcionar correctamente.

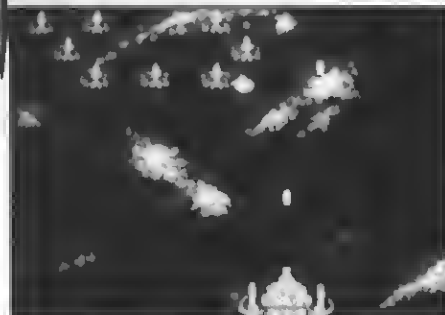
Las dos siguientes fases tienen como protagonistas a enemigos aún más peligrosos; los "killer eggs". Su característica es la de que cambian constantemente de dirección en su avance, con lo que nuestros disparos difícilmente pueden ser orientados cuando la pantalla se llena de estos seres. Por si fuera poco, cuando llegan a una altura determinada, eclosionan, surgiendo de su interior los horribles pájaros a los que antes hacía referencia. Sólo son vulnerables si nuestros disparos llegan a tocar su parte central.

La quinta fase está presidida por la "Megaphoenix" del título, cuya boca constituye su único punto débil. Se trata de una siniestra ave metálica, la cual sobrevuela la pantalla lanzando enormes huevos que estallan y se dividen en dos partes al llegar a la altura de la nave que domina el usuario.

Cuando hayamos acabado con tan peligroso personaje, se nos concederá un nuevo tipo de arma, más sofisticada, que nos ayudará cuando vayamos avanzando en el juego; esta podrá ser un cañón laser lateral, o una munición más potente.

Finalmente, la última escena del ciclo nos enfrenta a la nave insignia de la rebelión intergaláctica, una impresionante estructura metálica bellamente diseñada, que ocupa gran parte de la pantalla. Para protegerla de nuestros ataques, unos veloces pájaros intentarán destruirnos, actuando como futuristas kamikazes.

La única forma de destruirla es disparando insistentemente al centro, justo en el lugar en que emerge la barrera de protección que salvaguarda a una grotesca cabeza, que será nuestro siguiente



objetivo.

De todas las actualizaciones que de los juegos que han originado la industria del videojuego han sido realizadas, "Megaphoenix" es, sin lugar a dudas, la más cuidada. Se nota el extremo cuidado de sus programadores, originado probablemente, además de por el cariño hacia el juego original, por el ansia de conseguir un buen producto Dinamic, algo que hace tiempo que no hemos



tenido oportunidad de ver.

Y todos sabemos que los sofisticados arcades intergalácticos de Konami son mucho mejores, estructuralmente, que este "Megaphoenix", pero precisamente por su complejidad pueden resultar prohibitivos para un determinado tipo de público.

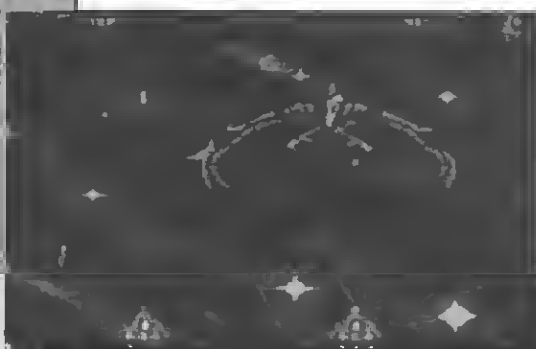
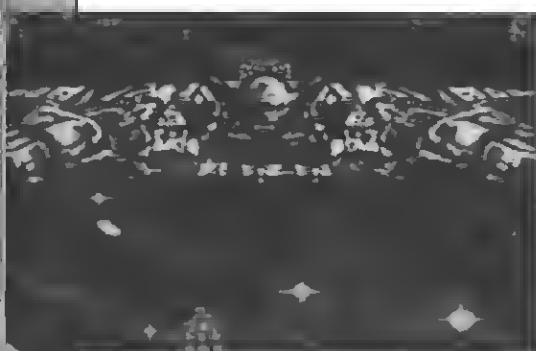
Comparar a este lanzamiento de Dinamic con, por ejemplo, la saga de "Nemesis", es algo que está fuera de lugar. Tenemos que juzgar cada juego en su entorno, y "Megaphoenix" no puede disponer de las ventajas técnicas que supone el disponer de un cartucho como soporte físico.

En cuanto al posible usuario/comprador sea capaz de sumir esta desventaja del software en cinta frente



al de cartucho, probablemente pueda empezar a disfrutar de propuestas atractivas, y "Megaphoenix" es una de ellas.

Tomando como referencia de nuevo a los programas japoneses, os expondré un claro ejemplo; la versión producida por Taito de "Galaxians", un juego de similares características a "Megaphoenix" y al que me he referido con anterioridad, era una perfecta réplica del arcade de salón, pero nada más. Por su parte, la producción de Dinamic es una cuidada reconstrucción de la máquina original, haciendo un provechoso uso de la experiencia adquirida por los programadores gracias a los años transcurridos.



Realmente es poco frecuente encontrar en el mercado videojuegos nacionales tan atractivos, y precisamente por eso debemos prestar una especial atención a "Megaphoenix". Se lo merece, a pesar de no haber sido concebido especialmente para los ordenadores del norma japonesa.

#### MEGAPHOENIX

PRIMERA IMPRESION: Recuperación de un clásico.

SEGUNDA IMPRESION: ¿Le hará justicia?

TERCERA IMPRESION: Pues sí, es absolutamente im-pres-cin-di-ble.

## (4) PRINCE OF PERSIA

BRODERBOUND

Distribuidor: DRO SOFT

Formato: cassette

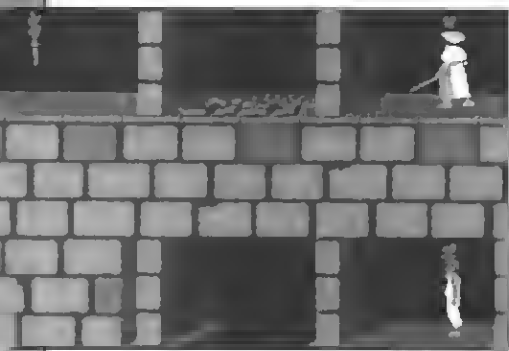
La aparición de "Prince of Persia" para MSX es una de las mayores sorpresas del año. Se trata de un programa que en sus versiones de 16 bits ha copado la atención de crítica y público, habiendo sido comercializado únicamente para Amstrad dentro de la gama de 8 bits.

Por ello, y sabiendo que no se trata de una conversión directa de Spectrum, el programa es algo único y difícilmente irreplicable, teniendo en cuenta la situación del mercado español.

Pero vayamos por parte. La encantadora narración que da paso al juego en sí, es una variación de los tradicionales cuentos de "Las mil y una noches". La hija del Sultán ha sido apresada por el Gran Visir Jaffar y encerrada en la torre más alta del enorme palacio propiedad de su padre, quien lleva tiempo sin abandonar las fronteras del reino, ya casi arrasadas por una larga guerra. Jaffar le ha hecho una proposición a la joven; desposarse con él, para que pueda convertirse en Sultán, o morir.

Y, evidentemente, la única esperanza de la princesa es un atrevido joven

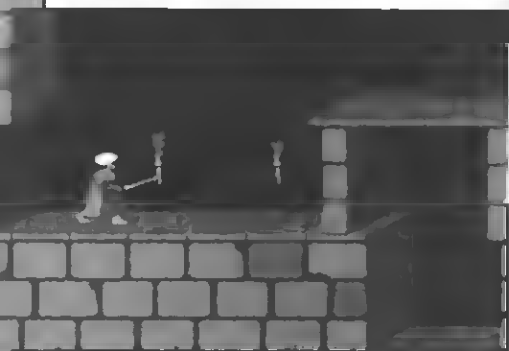




capaz de arriesgar su vida por una causa justa. Su mayor problema es que dispone de sesenta minutos para llegar hasta ella y liberar a la región de la tiranía de Jaffar.

El juego toma prestados elementos de algunos juegos realmente destacados; su estructura laberíntica recuerda en ocasiones a la saga "Dan Dare", la cantidad de movimientos disponibles hace pensar en el héroe del "Barbarian" de Psygnosis, y la disposición de los objetos que pueden ayudar al protagonista es sijilar a la de los que formaban la combinación de apertura de la cripta del faraón en "Abu Simbel Profanation". De todos ellos, quizá sea este último el que guarda mayor parecido con "Prince of Persia", principalmente por hacer uso de una ambientación que entronca directamente con la tradición de las novelas de aventuras.

Así, "Príncipe of Persia" nos hará recordar las lecturas de nuestra infancia, a la vez que participamos en ellas de forma directa. Además, todos los



elementos gráficos han sido diseñados a fin de favorecer esta impresión.

Nuestro objetivo previo a la liberación de la princesa, será explorar la compleja red de mazmorras que posee la fortaleza de Jaffar. El tamaño de esta estructura es simplemente escalofriante; por ello, nuestra labor será lo más parecido a un sincero imposible.

Pero, como los que posean ya el programa habrán comprobado, la extensión del juego no es ni mucho menos desagradable gracias a la cuidada confección de los movimientos del personaje protagonista. Y no solo por la variedad de acciones que puede llevar a cabo, sino por la vistosidad gráfica de los mismos.

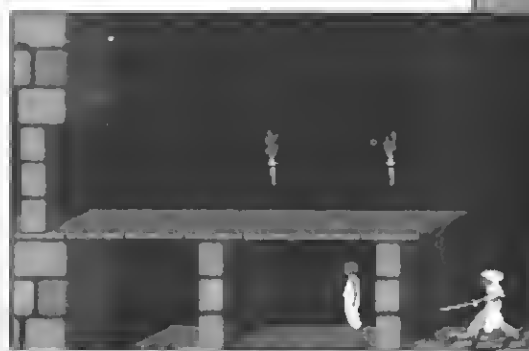
Como en los tiempos de "Sir Fred", nuestro héroe podrá afrontar todo tipo de dificultades haciendo uso de las posibilidades que ofrece su cuerpo y su ingenio. Así, podrá caminar, correr, saltar en carrera, dar pasos cortos, trepar, recoger objetos, luchar, agacharnos, beber pociones o activar resortes pasando sobre ellos, teniendo cada una de estas acciones una representación gráfica concreta.

La mayor dificultad a la que habremos de hacer frente es la de saltar los precipicios, milimétricamente calculados para hacernos fracasar a no ser que tomemos serias medidas. Por otra parte, hay también puertas falsas, tantas como suelos igualmente trucados, que dan paso a trampas mortales, en la tradición del mejor "Indiana Jones".

La concepción gráfica de "Prince of Persia", claro queda que en cuanto a desarrollo y jugabilidad deja poco que desear, es parca en comparación a la riqueza de los movimientos del personaje central.

Ello probablemente venga dado por la gran cantidad de memoria empleada en dotar al héroe de la aclamada variedad de acciones, pero es algo que, de todas formas, tampoco resulta especialmente desagradable.

Broderbound, la creadora de este juego, ha demostrado en cantidad de ocasiones su dominio de la programación a la hora de crear un juego, fundamentalmente en cuanto a la adicción se refiere. Así lo atestiguan producciones como "Buck Rogers" (que fue versionado por esta firma para los ordenadores de 8 bits, aunque recordemos que en el caso del MSX, esta labor corrió a cargo de Sega), o "Karateka", que ha sido ya comentado en esta sección hace unos meses. Pero ambos son juegos añejos, con lo que la llegada de un lanzamiento reciente de Broderbound es todo un acontecimiento.



Por otro lado, "Prince of Persia" tiene un indudable sabor cinematográfico, un elemento constante en las producciones norteamericanas (de las que forma parte), que ha sido conseguido, fundamentalmente, gracias a la variedad de personajes enemigos y la ambientación gráfica.

En definitiva, el programa perdería gran parte de su atractivo en caso de no disponer de los increíbles movimientos del protagonismo, pero poco importa, "Prince of Persia" es un gran juego.

#### PRINCE OF PERSIA

PRIMERA IMPRESION: ¿Será una broma?

SEGUNDA IMPRESION: Pues no. "Prince of Persia" ha aparecido realmente para MSX.

TERCERA IMPRESION: Y es que no hay nada como los ordenadores de la norma japonesa.

```

10 *****
*
20 **      S T A R - T R E K
*
30 **
*
40 **      M      S      X
*
50 **
*
60 **      por J. SALAS
*
70 **
*
80 **      para MSX CLUB
*
90 *****
*
100 ON STOP GOSUB 5900:STOP ON
110 ON ERROR GOTO 5910
120 DEFINTA-Y:KEY OFF:GA=1:PU=0:RA=
0
130 ON SPRITE GOSUB 1690
140 DIM S(40,2),S$(40,3),RG$(7)
150 GOSUB 4560 :lee datos
160 GOSUB 620 :iniciacion
170 GOSUB 4070 :texto presentacio
n
180 GOSUB 3860 :dibuja pantalla
190 GOTO400
200 GOSUB 540
210 A$="":A$=INKEY$:IF A$=""THEN210
220 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
230 IF A$="A" THEN GOSUB 540:GOSUB
580
240 IF A$="L" THEN GOSUB 540:GOSUB
790
250 IF A$="S" THEN GOSUB 540:GOSUB
910
260 IF A$="W" THEN GOSUB 540:GOSUB
1000
270 IF A$="T" THEN GOSUB 540:GOSUB
1190
280 IF A$="P" THEN GOSUB 540:GOSUB
1870
290 IF A$="B" THEN GOSUB 540:GOSUB
2260
300 IF A$="D" THEN GOSUB 540:GOSUB
2530
310 IF A$="M" THEN GOSUB 540:GOSUB
2760
320 IF A$="H" THEN GOSUB 2950

```



```

330 IF A$="C" THEN GOSUB 540:GOSUB
3190
340 IF A$="E" THEN GOSUB 3530
350 IF A$="Q" THEN GOSUB 540:GOSUB
3750
360 IF A$="G" THEN SA=1:GOSUB 5720
370 IF A$="R" THEN LO=1:GOSUB 5810
380 IF A$="O" THEN LOCATE 5,1:PRINT
"TUMRANGOMESÑ";RG$(RA):LOCATE1,2:PR
INT"TERFALTANÑ";20-PU;"PARANELÑSIGU
ENTE":FORI=0TO3000:NEXT
390 IF A$="N" THEN CLS:GOSUB620:GOS
UB3860
400 ' coloca datos en pantalla'
410 LOCATE 5,4:PRINTUSING"R&R";TP:LO
CATE5,6:PRINTUSING"R&R";PH:LOCATE4,1
6:PRINTUSING"R&R";EN:LOCATE4,14:PRI
NTUSING"R&R";DE
420 LOCATE 29,4:PRINTUSING"R&R";GA:L
OCATE29,7:PRINTUSING"R&R";SEC
430 LOCATE28,11:PRINTUSING"R&R";KLI
N:LOCATE28,14:PRINTUSING"R&R";SB
440 IF EN<=0 THEN GOSUB 3310
450 IF KLIN<=0 AND GA=3 THEN GOSUB4
420 ELSE IF KLIN<=0 THEN GOSUB 422
0
460 IF DE=1 THEN LOCATE5,13:PRINTCH
R$(164);" ":ELSE LOCATE 5,13:PRINTC
HR$(165);CHR$(166);
470 IF CA=1 AND PK=1 AND S(SEC,1)>0
THEN GOSUB 1870
480 IF CA=1 AND PK=0 AND S(SEC,1)>0
THEN GOSUB 1190
490 'tormentas y prioridad
500 Z1=RND(-TIME):IF Z1>.5 AND Z1<.

```

```

55 THEN :GOSUB 540:GOSUB 3620
510 Z4=RND(-TIME):IF Z4>.56 AND Z4<
.63THEN :GOSUB 540:GOSUB 3220
520 GOTO 200
530 "borra la zona de informacion
540 LOCATE 0,1:PRINTM$(1):RETURN
550 "cambia color y sonido
560 S1$="L1M33S14N20":S2$="L1M38S14
N30":S3$="L2M38S14N29":D=INT(RND(-T
IME)*2+1):IF D=1 THEN PLAY S1$ ELSE
IF D=2 THEN PLAY S2$ ELSE PLAY S3$
570 D=INT(RND(1)*15+1):D=D*16:FORI=
0TO5:VPOKE&H2018,D:FORN=1TO500:NEXT
:VPOKE&H2018,224:FORN=1TO500:NEXT:N
EXT:RETURN
580 *****
*****ABRIR COMUNICACIONES CON KLING
ONS *****
*****
590 IF RND(-TIME)>.5 AND KLIN<5 THE
N 600 ELSE LOCATE2,1:PRINT "COMUNIC
ACIONES&DECLINADAS":GOSUB 560:GOSUB
540:EN=EN-5:RETURN 410
600 LOCATE1,1:PLAY"115m1000s14n20n2
1n20n21":PRINT "COMUNICACIONES&SATI
SFATORIAS"
610 LOCATE4,2:PRINT"L0S&KLINGONS&AC
EPTAN":GOSUB 560:FORI=1TO2000:NEXT:
CO=0:BA=0:MO=0:GOSUB540:RETURN 200
620 *****
***** INICIACION *****
*****
630 KLIN=INT(RND(-TIME)*15)+GA*5+RA
*5
640 FORN=1 TO 40:S(N,1)=0:S(N,2)=0:
NEXT
650 FORN=1 TO KLIN
660 SEC=INT(RND(-TIME)*40+1)
670 IFS(SEC,1)>8THEN660 ELSE S(SEC,
1)=S(SEC,1)+1:NEXT
680 SB=INT(RND(1)*6)+1
690 FORN=1TOSB
700 PO=INT(RND(1)*40)+1
710 IFS(PO,2)=1 THEN 700
720 S(PO,2)=1
730 NEXT
740 TP=10:DF=0:XT=125:PH=10:DE=0:BA
=0:MO=0:CO=0:CA=0:LO=0:SS=0:SL=0
750 EN=100+RA*25
760 SEC=INT(RND(1)*40)+1
770 RETURN
780 *****
*****LONG RANGE SCAN*****
*****radares de largo alcance*****
*****
790 IF SL=2 THEN LOCATE3,1:PRINT "S
ENSORES&LARGOS&AVERIADOS":GOSUB 560
:GOSUB540:RETURN
800 LOCATE3,1:PRINT "LONG&RANGE&SEN
SORS&Non":PLAY"L16M255S13N30"

```

```

810 PO=1:FOR N=1 TO 5:FOR M=1 TO 8
820 LOCATE1+M,17+N
830 CH=179:IF PO=SEC THEN CH=178:GO
TO 870
840 IF S(PO,1)>0 THEN IFGA=1THENCH=
180ELSEIFGA=2THENCH=181ELSEIFGA=3TH
ENCH=182
850 IF S(PO,2)=1 THEN CH=176
860 IF CH=176 AND S(PO,1)>0 THEN CH
=177
870 PRINTCHR$(CH)
880 PO=PO+1:NEXT M,N
890 EN=EN-1:GOSUB540:RETURN
900 *****
***** SHORT RANGE SENSOR*****
*****radares de corto alcance*****
*****
910 IF SS=2 THEN LOCATE3,1:PRINT "S
ENSORES&CORTOS&AVERIADOS":GOSUB 560
:GOSUB540:RETURN
920 LOCATE4,1:PRINT "SHORT&RANGE&SE
NSORS&Non":PLAY"L16M255S13O4F"
930 LOCATE14,19:PRINTCHR$(176);CHR$
(228);:IF S(SEC,2)>0 THEN PRINT USI
NG"R":S(SEC,2) ELSE PRINTSTRING$(2,
228)
940 LOCATE14,22:IF GA=1THEN PRINTCH
R$(180);CHR$(228); ELSE IF GA=2 THE
N PRINTCHR$(181);CHR$(228); ELSE IF
GA=3 THEN PRINTCHR$(182);CHR$(228)
;
950 IF S(SEC,1)>0 THEN PRINTUSING"R
";S(SEC,1) ELSE PRINTSTRING$(2,228)
960 EN=EN-1:FORN=1TO500:NEXT
970 "escribe el nombre del sector"
980 LOCATE0,0:PRINT M$(0):LOCATE7,0
:PRINT"SECTOR&";S$(SEC,GA)
990 GOSUB540:RETURN
1000 *****
***** WARP ENGINES (DESPLAZAMIE
NTO)*****
*****
1010 IF MO=2 THEN LOCATE3,1:PRINT "M
OTORES&AVERIADOS&~vel~1~":GOSUB 560
:DI=1:GOTO1060
1020 PA=SEC
1030 LOCATE4,1:PRINT "WARP&FACTOR&
1&to& 5"
1040 A$=INKEY$:IFA$="0" THEN RETURN
ELSE IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 1040
1050 DI=VAL(A$)
1060 GOSUB 540:LOCATE3,1:PRINT "WAR
P&DIRECCION& 1&to& 8"
1070 A$=INKEY$:IFA$="0" THEN RETURN
ELSE IF A$<"1" OR A$>"8" THEN 1070
1080 GOSUB 540:DR=VAL(A$)
1090 RESTORE1150:FORN=1TODR:READ H:
NEXT
1100 FORN=1TODI:SEC=SEC+H
1110 IFSEC<1THENSEC=SEC+40
1120 IFSEC>40THENSEC=SEC-40

```







**NOMBRE: DRAGON SLAYER IV (Drasle Family) FORMATO: Cartucho**  
**COMPAÑIA: MOMONOKI HOUSE** **MSX: Versiones para 1 y 2 sin FM**

## TIPO: LABERINTO

"Dragon Slayer IV" es uno de los interminables programas de Falcom. Fue comercializado en 1987 y en su día fue considerado como tremendamente complicado. Además, la llegada de juegos como las sucesivas entregas de la saga "Nemesis", dejaron un poco de lado a este programa de Falcom.

De todas formas, su calidad es más que considerable, con lo que hemos creído oportuno repescar esta pequeña joya de la historia del software nipón.

El objetivo de este comentario es facilitaros el conseguir llegar al final del juego, que por su antigüedad, no hemos creído pertinente incluir en la sección "Cómo acabar...". El mapa que acompaña estas líneas es fundamental para llevar a buen término la misión.

Junto con el mapa, os ofrecemos también los passwords de cada uno de los niveles donde se encuentra el monstruo de turno. Los poseedores de MSX2+ disponen, únicamente, del password final del programa.

### PERSONAJES

-Warrior. XEMN WORZEN. Puede disponer de nueve objetos; armadura, guante, bota con estrella, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola y gorra.

-Wizard. MAIA WORZEN. Puede disponer de diez objetos; alas, flecha, botas con muelle, llave en forma de S, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Ranger. ROYAS WORZEN. Puede disponer de once objetos; armadura, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola, corona y espada.

-Elf. LYLL WORZEN. Puede disponer de nueve objetos; pico, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Monster. POCHI. Puede disponer de cinco objetos; cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

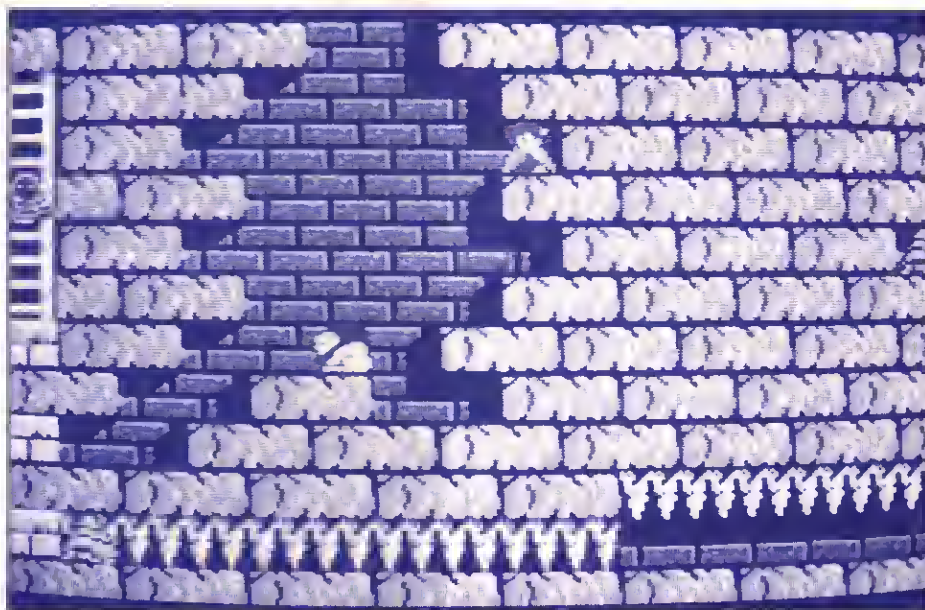
-DAWEL WORZEN. Te permitirá escribir los passwords en hiragana.

-GEERA WORZEN. Te permitirá ver un password con el que proseguir la partida en otro momento. El password está formado por 32 símbolos.

### OBJETOS

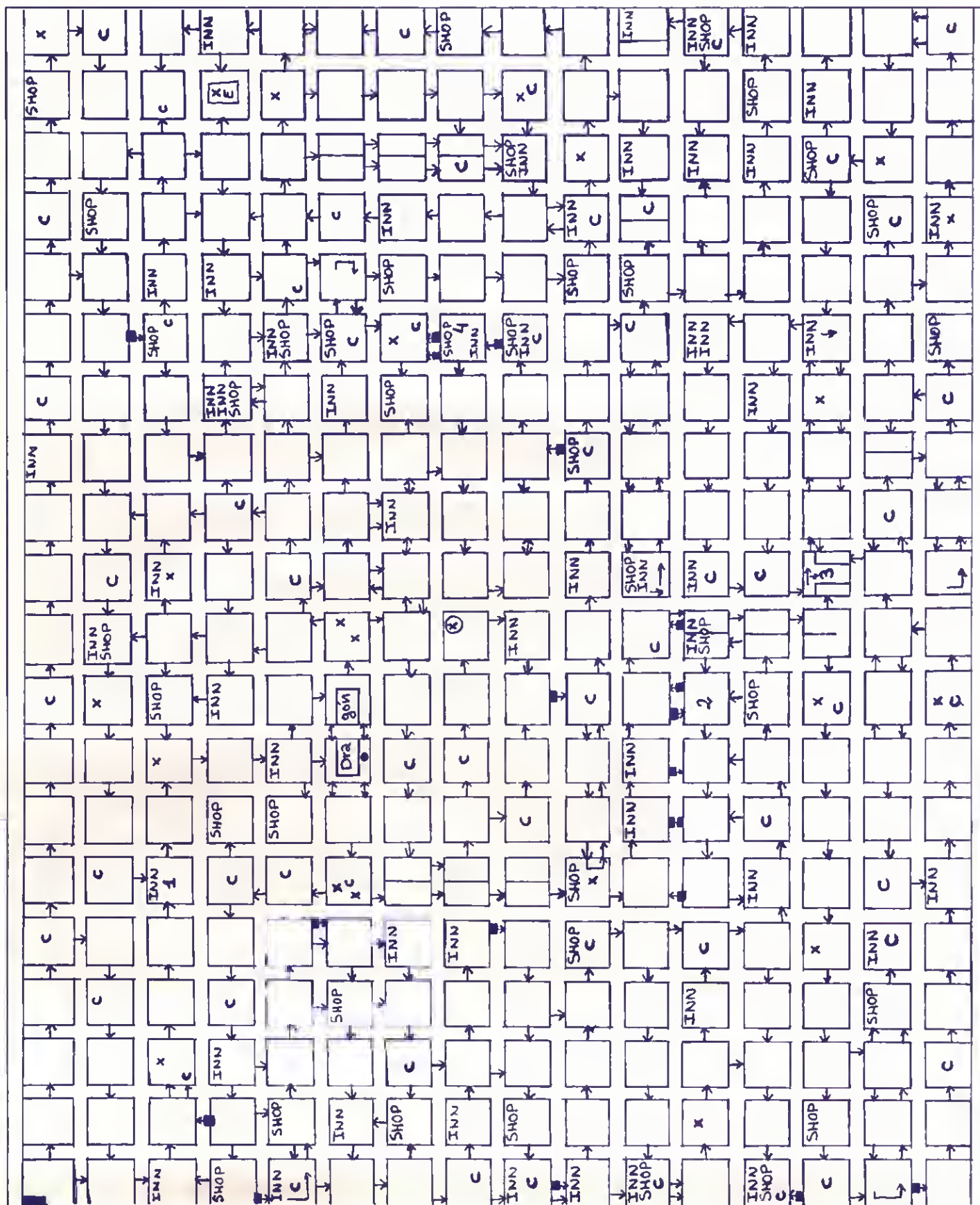
-Armadura. Concede inmunidad y la destrucción de los enemigos inmediata.

-Guante. Permite mover piedras.



# MAPA

## DRAGON SLAYER IV









# ¡CONSIGUE NUESTROS EXITOS EN DISCO!



Pack 1: U-BOOT y MAD FOX. La aventura está servida.



Pack 2: QUINIELAS Y LOTO.  
Ganar no es siempre  
cuestión de suerte.



Pack 3: MATAMARCIANOS  
Y EL SECRETO DE LA PIRAMIDE.  
Dos juegos clásicos.

Nombre y apellidos.....  
Dirección completa.....  
Población.....Provincia.....  
CP.....Telf.....

P. V. P. 2.000 ptas. (versión disco para MSX, MSX2 Y MSX2+)

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan transfer, S. A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío.  
Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es **IMPORTANTE** indicar en el sobre  
MSX CLUB DE MAILING  
Manhattan Transfer, S. A  
Portolà, 10-12 bajos  
08023 Barcelona





```

EN=EN-1:GOSUB 560:GOSUB 540:RETURN
2280 SPRITE OFF
2290 LOCATE1,1:IF S(SEC,2)=0 THEN P
RINT"NINGUNA BASE EN ESTE SECTOR":P
LAY"L16M255S11ABCEDEAA":FORI=1TO100
0:NEXT:GOSUB 540:RETURN
2300 LOCATE2,1:PLAY"L3M1000S1106CCC
4":PRINT"ABIERTAS LAS COMUNICACIONE
S":LOCATE2,2:PRINT"CON BASE SECTOR
";S$(SEC,GA):FORN=1TO4000:NEXT:GOSU
B 540
2310 PUTSPRITE0,(124,106),6,8
2320 XB=INT(RND(-TIME)*100)+50:Z2=3
0
2330 PUTSPRITE7,(XB,INT(Z2)),6,7
2340 VA=STICK(0)ORSTICK(1)
2350 IFVA=3 THEN DI=DI-1
2360 IFVA=7THEN DI=DI+1
2370 Z2=Z2+.5:XB=XB+DI
2380 IFXB<72 THEN XB=72
2390 IFXB>182 THEN XB=182
2400 IFZ2<108 THEN 2330
2410 IF XB>124 AND XB<132 THEN 2470
2420 REM "perdida de suministros
2430 BEEP:SOUND0,0:SOUND1,5:SOUND2,
0:SOUND3,13:SOUND4,255:SOUND5,15:SO
UND6,25:SOUND7,31:SOUND8,16:SOUND9,
16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUND12,30:
SOUND13,0
2440 PUTSPRITE 7,(XB,Z2),6,7:FORM=1
TO800:NEXT:PUTSPRITE 7,(XB,Z2),9,6:
FORM=1TO800:NEXT:PUTSPRITE 7,(XB,Z2
),9,10:FORM=1TO800:NEXT:PUTSPRITE 7
,(0,209)
2450 LOCATE3,1:PRINT"CAPSULA FUERA
DE ALCANCE":GOSUB 560:S(SEC,2)=0:SB
=SB-1:RETURN 400
2460 REM "suministros a bordo"
2470 LOCATE7,1:PRINT"CAPSULA A BORD
O":EN=100+RA*25:TP=10:PH=50:PUTSPRI
TE7,(0,209):PUTSPRITE0,(124,106),12
,0:FORN=1TO1500:NEXT:LOCATE0,1:PRIN
T M$(0):LOCATE4,1:PRINT"REPARACIONE
S EFECTUADAS":BEEP:FORN=1TO1200:NEX
T
2480 LOCATE 8,15:PRINTCHR$(224);STR
ING$(13,228);CHR$(225)
2490 DF=0:DE=0:CD=0:MD=0:BA=0
2500 IF SS=1 THEN SS=1 ELSE SS=0
2510 IF SL=1 THEN SL=1 ELSE SL=0
2520 GOSUB 540:RETURN
2530 *****
***** DEFLECTORES *****
***** activar/desactivar *****
2540 IF DF=2 THEN LOCATE4,1:PRINT"D
EFLECTORES DESTRUIDOS":GOSUB 560:GO
SUB 540:RETURN
2550 IF DF=0 THEN 2640
2560 REM desactivacion deflectores
2570 IF DF=1 THEN LOCATE4,1:PRINT"Q

```

```

UIERES DESACTIVARLOS"
2580 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2580
2590 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2600 IFA$<>"S" THEN RETURN 400
2610 DF=0:EN=INT(EN+DE/5):DE=0:LOCA
TE5,13:PRINTCHR$(165);CHR$(166)
2620 RETURN 400
2630 REM activacion deflectores
2640 LOCATE2,1:PRINT"PODERA DEFLECTO
RA 1/ 2/ 3"
2650 A$=INKEY$:IF A$=""THEN2650
2660 IF A$="1" THEN DE=15
2670 IF A$="2" THEN DE=30
2680 IF A$="3" THEN DE=50
2690 IF DE>=EN THEN LOCATE0,1:PRINT
M$(0):LOCATE1,1:PRINT"ENERGIA INSU
FICIENTE":FORI=1TO1500:NEXT:GOSUB 5
40:RETURN
2700 EN=EN-DE:DE=DE*3:DF=1
2710 RETURN 400
2720 *****
***** DESTRUCCION DE DEFLECTORE
S *****
2730 EN=EN-10:DE=0:PLAY"L24M380S140
3AAA"
2740 LOCATE4,1:PRINT"DEFLECTORES DE
STRUIDOS"
2750 GOSUB 560:GOSUB 540:RETURN
2760 *****
***** COLOCAR EL MODO DEL SCANNE
R ***** (radar en automatico o man
ual)
2770 IF SS=2 AND SL=2 THEN LOCATE3,
1:PRINT"SCAN COMPUTER AVERIADO":GOS
UB 560:GOSUB 540:RETURN
2780 LOCATE3,1:PRINT"LRSA~auto~
~manual"
2790 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2790
2800 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2810 IF A$="A" THEN2840
2820 IF A$="M" THEN 2830 ELSE 2790
2830 LOCATE1,1:PRINT"SCAN DE LARGO
ALCANCE MANUAL":LOCATE4,10:PRINTCHR
$(165);CHR$(166):SL=0:FORI=1TO100:N
EXT:GOTO 2850
2840 LOCATE1,1:PRINT"SCAN DE LARGO
ALCANCE AUTO":LOCATE4,10:PRINTCHR$(
164);" ":SL=1:FORI=1TO1000:NEXT
2850 LOCATE0,1:PRINT M$(0):LOCATE3,
1:PRINT"SRSA~auto~manual"
2860 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2860
2870 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2880 IF A$="A" THEN2910
2890 IF A$="M" THEN 2900 ELSE2860
2900 LOCATE1,1:PRINT"SCAN DE CORTO
ALCANCE MANUAL":LOCATE4,11:PRINTCHR
$(165);CHR$(166):SS=0:FORI=1TO1000:
NEXT:GOTO 2920
2910 LOCATE1,1:PRINT"SCAN DE CORTO
ALCANCE AUTO":LOCATE4,11:PRINTCHR$(

```

```

164); " ":SS=1:FORI=1TO1000:NEXT:GOT
O 2930
2920 IF SS=0 AND SL=0 THEN LOCATE1,
9:PRINTCHR$(32);CHR$(156);CHR$(158)
;CHR$(159);:LOCATE4,10:PRINTCHR$(16
5);CHR$(166);:LOCATE4,11:PRINTCHR$(
165);CHR$(166);
2930 IF SS=1 OR SL=1 THEN LOCATE1,9
:PRINTCHR$(155);CHR$(128);CHR$(156)
;CHR$(157);:FORI=0TO1000:NEXT
2940 GOSUB 540:RETURN 400
2950 *****
***** LISTA DE COMANDOS *****
***** (rutina de "help") *****
*****
2960 CLS:FORI=0TO13:PUTSPRITE1,{0,2
09):NEXT
2970 PRINT"LETRA ENERGIA SIGNI
FICADO COMANDO UTILIZADA"
2980 PRINT"MS1~short~range~sensors~
o~radar ~estatus~del~sector~SRS"
2990 PRINT:PRINT"ML1~long~range~sen
sor~scanner~~~~~estatus~de~la~gala
xia~LRS"
3000 PRINT:PRINT"MP ~caza~klingons~
a~bordo~del~~ galileo~"
3010 PRINT:PRINT"MO~preguntar~al~o
rdenador~de~~~la~nave~espacial~por~
la~~~~~localizacion~mas~cercana~
de~~~~klingons~MK~o~base~estelar~MB
~~dirigiendose~la~nave~inmediatamen
te~a~ese~sector~"
3020 PRINT:PRINT"MW1-8~warp~engines
~o~motores~~~~warp~factor~es~la~pot
encia~~~~warp~direction~es~la~~~~~
~~~~~direccion~ 1~N 2~NE 3~ESTE.."
3030 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3030ELSE
CLS
3040 PRINT"MO-1~tomar~contato~con~
base~~~~para~reponer~energia~torped
os~~phasers~y~realizar~reparacion~~
de~averias"
3050 PRINT:PRINT"MO~selecciona~el~
modo~del~SRS~~y~del~LRS~manual~o~au
tomatico"
3060 PRINT:PRINT"MO~selecciona~el~
modo~de~~~~ataque~manual~o~autom
atico~"
3070 PRINT:PRINT"MA1~establecer~com
unicaciones~~~con~klingons~para~efe
ctuar~~~~reparaciones~de~emergenci
a~~~~~es~posible~que~sean~declinada
s"
3080 PRINT:PRINT"MO~SAVE~el~juego~
en~cassette~":PRINT:PRINT"MO~LOAD~
un~juego~previamente~~~guardado~en~
cassette"
3090 PRINT:PRINT"MH0~escribe~esta~l
ista"
3100 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3100ELSE
CLS

```

```

3110 PRINT"MO~computer~damage~repo
rt~~~~~escribe~en~el~lugar~adecua
d~~~~el~estado~funcional~de~los~~~~
sistemas~de~la~nave"
3120 PRINT:PRINT" destruido ";CHR$(
200);" operativo ";CHR$(228)
3130 PRINT:PRINT"MO~activa~o~desac
tiva~los~~~~~deflectores~N1N~poten
cia~~~~~equivalente~a~15~unidades
~de~~~energia~~~N2N~potencia~de~30~
~~~~~N3N~potencia~de~50~"
3140 PRINT:PRINT"RETURN~si~estas~e
n~batalla~con~klingons~entonces~reg
resas~a~~~la~posicion~de~comando"
3150 PRINT:PRINT"MN~empieza~el~jueg
o~de~nuevo"
3160 PRINT"MT~empezar~a~lanzar~torp
edos"
3170 PRINT"MO~escribe~tu~rango~y~lo
s~~~~~puntos~que~te~faltan~para~~
~~~~~obtener~el~siguiente~rango"
3180 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3180 ELSE
RETURN 180

```



```

3190 *****
***** CAZA AUTOMATICA *****
*****
3200 IFCA=0 THEN LOCATE3,1:PRINT"AC
TIVADA CAZA AUTOMATICA":CA=1:GOSUB
560:GOSUB 540:RETURN
3210 IFCA=1 THEN LOCATE1,1:PRINT"DE
SACTIVADA CAZA AUTOMATICA":CA=0:GOS
UB 560:GOSUB 540:RETURN
3220 *****
***** PRIORIDAD *****
*****
3230 A=INT(RND(1)*3)+1:ON A GOTO 32
40,3250,3260
3240 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN SE
C=I:PR=1:LOCATE3,1:PRINT"PRIORIDADN
IENMSector":LOCATE9,2:PRINTS$(I,GA
):PLAY"L3M255S13N36":FORI=1TO2500:N

```



```

EXT:GOSUB 540:LOCATE5,1:PRINT"COLON
IAÑBAJONATAQUE":GOTO 3270 ELSE NEXT
:GOTO 3270
3250 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN SE
C=I:PR=0:LOCATE3,1:PRINT"PRIORIDADÑ
IINENÑSECTOR":LOCATE9,2:PRINTS$(I,G
A):PLAY"L3M255S13N36":FORI=1TO2500:
NEXT:LOCATE0,1:PRINT M$(1):LOCATE6,
1:PRINT"ATAQUEMINMINENTE":GOTO 3270
ELSE NEXT :GOTO 3270
3260 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN LO
CATE3,1:PR=0:PRINT"PRIORIDADÑIINEN
ÑSECTOR":LOCATE9,2:PRINTS$(I,GA):PL
AY"L3M255S13N36":FORI=1TO2500:NEXT:
LOCATE0,1:PRINT M$(1):LOCATE6,1:PRI
NT"SITUACIONÑPELIGROSA":FORI=1TO300
0:NEXT:GOTO3270 ELSE NEXT :GOTO 327
0
3270 IF SS=1 THEN GOSUB540:GOSUB 91
0
3280 IF SL=1 THEN GOSUB540:GOSUB 79
0
3290 IF PR=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 1
190
3300 RETURN
3310 *****
*****"DESTRUCCION ENTERPRISE"
*****
3320 BEEP:PLAY"L1M38S14N79":FORI=17
0900:NEXT:BEEP:SOUND0,255:SOUND1,5:
SOUND2,0:SOUND3,13:SOUND4,255:SOUND
5,15:SOUND6,30:SOUND7,46:SOUND8,16:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUN
D12,49:SOUND13,0:FORA=1TO250:NEXT:S
OUND12,160:SOUND13,0
3330 FORI=0TO5:VPOKE&H201B,103:FORN
=1TO600:NEXT:VPOKE&H201B,71:FORN=1T
O600:NEXT:NEXT
3340 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),1
,I:NEXT
3350 CLS:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT
STRING$(31,200);:NEXT
3360 LOCATE4,2:PRINT"DESTRUCCIONÑIN

```

MINENTE"

```

3370 LOCATE1,4:PRINT"FALLOÑENÑLAÑRE
SERVAÑDEÑENERGIA"
3380 LOCATE2,8:PRINT"TURNAVEÑESPACI
ALÑENTERPRISE"
3390 LOCATE3,11:PRINT"HANÑSIDOÑDESTR
UIDAÑPORÑLA"
3400 LOCATE2,14:PRINT"FUERZAÑINVASO
RAÑDEÑKLINGON"
3410 LOCATE0,21:PRINT"~pulsa~ÑPÑ~pa
ra~la~siguiente~~~~~misión"
3420 A$=INKEY$:IFA$=""THEN3420
3430 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
3440 IFA$<>"P" THEN 3420
3450 CLS:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT
STRING$(31,200);:NEXT
3460 LOCATE 2,2:PRINT"~se~te~ha~dad
o~el~mando~de~~~~~una~nueva~nave
~":RA=RA-1:IF RA<0 THEN RA=0
3470 LOCATE 2,4:PRINT"~aunque~has~s
ido~degradado~~~~~a~";RG$(RA);"~
~~~":GA=1
3480 GOSUB 620
3490 LOCATE5,10:PRINT"~tu~rango~es~
~Ñ";RG$(RA)..
3500 LOCATE2,12:PRINT"la~flota~de~k
lingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTKL
IN;"~naves~de~combate":LOCATE 5,16:
PRINT"~numero~de~bases ";SB
3510 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3510
3520 GOSUB 3860:RETURN 400
3530 *****
*****INFORMACION DE DAÑOS*****
*****y del estado de la nave *****
3540 LOCATE20,18:PRINT"ÑÑÑLRSÑÑÑ";:
IFSL=2THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRIN
TCHR$(228);
3550 LOCATE20,19:PRINT"ÑÑÑSRSÑÑÑ";:
IFSS=2THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRIN
TCHR$(228);
3560 LOCATE20,20:PRINT"DEFLECTOR";:
IFDF=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3570 LOCATE20,21:PRINT"ORDENADOR";:
IFCO=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3580 LOCATE20,22:PRINT"ÑMOTORESÑ";:
IFMO=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3590 LOCATE20,23:PRINT"BATERIASÑ";:
IFBA=2 THEN PRINTCHR$(200);ELSE PRI
NTCHR$(228);
3600 FORI=1TO5000:NEXT
3610 FORI=18TO23:LOCATE20,I:PRINTST
RING$(10,200);:NEXT:RETURN
3620 *****
***** TORMENTA ESPACIAL *****
*****
3630 FORN=0TO3:BEEP:LOCATE1,1:PRINT
"TORMENTAÑESPACIALÑMETEORITOS":FORI

```

```

=1TO300:NEXT:LOCATE0,1:PRINTM$(0):F
ORI=1TO300:NEXT:NEXT
3640 IF RND(1)<.1 THEN LOCATE5,1:PR
INT"MOTORESNAVERIADOS":FORI=1TO2000
:NEXT:MO=2:GOTO 3720
3650 IF RND(1)<.2 THEN LOCATE 1,1:P
RINT"SENSORESNA LARGOSNAVERIADOS":FOR
I=1TO2000:NEXT:SL=2:GOTO 3720
3660 IF RND(1)<.25 THEN LOCATE 1,1:
PRINT"SENSORESNA CORTOSNAVERIADOS":FO
RI=1TO2000:NEXT:SS=2:GOTO 3720
3670 IF RND(1)<.3 THEN LOCATE 5,1:P
RINT"DEFLECTORESNADESTRUIDOS":FORI=1
TO2000:NEXT:DF=2:EN=EN+DE/5:DE=0:GO
TO 3720
3680 IF RND(1)<.4 THEN LOCATE 0,1:P
RINT"COMPUTADORNAVEGACIONNAVERIADO
":FORI=1TO2000:NEXT:CO=2:GOTO 3720
3690 IF RND(1)<.5 THEN LOCATE 2,1:P
RINT"BATERIASNADISPAROSNAVERIADAS":FO
RI=1TO2000:NEXT:BA=2:GOTO 3720
3700 SEC=INT(RND(1)*39+1)
3710 LOCATE1,1:PRINT"ENTERPRISEDES
PLAZADONANSECTOR":LOCATE6,2:PRINT S
$(SEC,GA):FORI=1TO5000:NEXT:LOCATE0
,1:PRINT M$(1):GOTO 3720
3720 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
10
3730 IF SL=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 7
90
3740 GOSUB 540:RETURN 410
3750 *****
***** COMPUTADOR GALACTICO *****
*****
3760 IF CO=2 THEN LOCATE0,1:PRINT"C
OMPUTADORNAVEGACIONNAVERIADO":GOSU
B 560:GOSUB 540:RETURN
3770 LOCATE5,1:PRINT"CURSORNAKLINGONNA
DBASE"
3780 A$="":A$=INKEY$:IFA$=""THEN 37
80
3790 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
3800 IF A$="K" THEN FORI=SECTO40STE
P3:IFS(I,1)>0 THEN SEC=I:GOTO 3830
ELSE NEXT
3810 IF A$="B" THEN FORI=SECTO40STE
P3:IFS(I,2)=1 THEN SEC=I:GOTO 3830
ELSE NEXT
3820 GOSUB 540:LOCATE1,1:PRINT"COMU
NICACIONNAIMPOSIBLE":LOCATE1,2:PRINT
"INTERFERENCIASNAKONKLINGONS":FORI=
1TO2000:NEXT:GOSUB 540:RETURN 400
3830 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
10
3840 IF SL=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 7
90
3850 RETURN 400
3860 *****
***** DIBUJO PANTALLA *****
*****

```

```

3870 CLS:FORI=0TO2:LOCATE0,1:PRINTS
TRING$(31,192):NEXT
3880 LOCATE7,3:PRINTCHR$(216);STRIN
G$(15,223);CHR$(217)
3890 FORI=4TO15:LOCATE7,1:PRINTCHR$
(221);STRING$(15,184);CHR$(222):NEX
T
3900 LOCATE7,16:PRINTCHR$(218);STRI
NG$(15,220);CHR$(219)
3910 LOCATE 0,4:PRINTCHR$(128);CHR$
(129);CHR$(130);CHR$(131)
3920 LOCATE 0,6:PRINTCHR$(132);CHR$
(133);CHR$(134)
3930 LOCATE 0,13:PRINTCHR$(135);CHR
$(136);CHR$(137);CHR$(128);CHR$(138
);CHR$(165);CHR$(166);:LOCATE1,14:P
RINTCHR$(169);CHR$(170);CHR$(171);
3940 LOCATE 1,10:PRINTCHR$(142);CHR
$(143):LOCATE 4,10:PRINTCHR$(165);C
HR$(166)
3950 LOCATE 1,11:PRINTCHR$(144);CHR
$(143):LOCATE4,11:PRINTCHR$(165);CH
R$(166)
3960 LOCATE 0,8:PRINTCHR$(152);CHR$
(153);CHR$(32);CHR$(154);CHR$(135):
LOCATE2,9:PRINTCHR$(156);CHR$(158);
CHR$(159)
3970 LOCATE 0,16:PRINTCHR$(167);CHR
$(134);CHR$(168)
3980 FORI=17TO23:LOCATE1,1:PRINTSTR
ING$(10,228);:NEXT:LOCATE4,17:PRINT
"LR$"
3990 FORI=17TO23:LOCATE13,1:PRINTST
RING$(5,228);:NEXT:LOCATE14,17:PRIN
T"SR$"
4000 FORI=17TO23:LOCATE20,1:PRINTST
RING$(10,200);:NEXT:LOCATE23,17:PRI
NT"NAVE";
4010 LOCATE25,4:PRINTCHR$(139);CHR$
(140);CHR$(141)
4020 LOCATE25,7:PRINTCHR$(145);CHR$
(146);CHR$(147)
4030 LOCATE25,10:PRINTCHR$(148);CHR
$(149);CHR$(150);CHR$(151)
4040 LOCATE25,13:PRINTCHR$(160);CHR
$(161);CHR$(32);CHR$(162);CHR$(163)
4050 LOCATE 8,15:PRINTCHR$(224);STR
ING$(13,228);CHR$(225)
4060 RETURN
4070 *****
***** PANTALLA MISION *****
*****
4080 CLS:LOCATE 0,10:PRINT"~quieres
~reasumir~NLOADN~tu~~~~~rango~y~bat
alla~N~SN~o~NN~N~N~"
4090 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4090
4100 IF A$="S" OR A$="s" THEN LO=0:
GOSUB 5810
4110 CLS:LOCATE5,10:PRINT"~tu~rango

```

```

~es~~~";RG$(RA)
4120 LOCATE2,12:PRINT"~la~flota~de~
klingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTK
LIN;"~naves~de~combate":LOCATE 5,16
:PRINT"~numero~de~bases ";SB
4130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4130
4140 CLS
4150 LOCATE0,1:PRINT"~tu~mision~es~
la~de~liberar~a~~~las~tres~galaxias
~de~la~feroz~~invasion~de~las~fuerz
as~de~~~~~"
4160 PRINT:PRINT"~tu~estas~al~mando
~de~Ia~~~~~fantastica~nave~espac
ial~el~~~~~"
4170 PRINT:PRINT"~la~nave~esta~dota
da~de~las~mas~avanzadas~armas~y~equ
ipo~~~~~"
4180 PRINT:PRINT"~si~durante~la~bat
alla~~~~~necesitas~informacion
~pulsala~~~~letra~"
4190 LOCATE1,21:PRINT"~pulsuna~te
cla~cuando~estes":LOCATE5,22:PRINT"
~listo~para~empezar"
4200 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 4200
4210 CLS:RETURN
4220 ~~~~~~
~~~~~PANTALLA VICTORIA~~~~~
~~~~~
4230 CLS:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,20
9),1,I:NEXT
4240 CLS:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT
STRING$(31,228);:NEXT
4250 LOCATE10,2:PRINT"ENHORABUENA"
4260 LOCATE3,7:PRINT"PREPARATE~PARA
~LA~SIGUIENTE"
4270 LOCATE10,9:PRINT"GALAXIA"
4280 LOCATE0,11:PRINT"LA~CUAL~SERAA

```



```

MUCHO~MAS~DIFICIL"
4290 LOCATE0,13:PRINT"LOS~KLINGONS~
AUMENTARAN~EN~"
4300 LOCATE8,15:PRINT"~NUMERO~"
4310 LOCATE0,17:PRINT"DISPARAN~CON~
MUCHA~MAS~POTENCIA"
4320 LOCATE2,21:PRINT"~presiona~P~
~para~tu~mision"
4330 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4330
4340 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
4350 IFA$<>"P" THEN 4330
4360 GOSUB 620
4370 CLS;LOCATE5,10:PRINT"~tu~rango
~es~~~";RG$(RA)
4380 LOCATE2,12:PRINT"~la~flota~de~
klingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTK
LIN;"~naves~de~combate":LOCATE 5,16
:PRINT"~numero~de~bases ";SB
4390 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4390
4400 GA=GA+1
4410 CLS:GOSUB 3860:RETURN 190
4420 ~~~~~~
~~~~~PANTALLA VICTORIA FINAL~
~~~~~
4430 CLS:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,20
9),1,I:NEXT
4440 LOCATE 6,8:PRINT"~LO~HAS~LOGRA
DO"
4450 LOCATE 1,12:PRINT"~LA~FEDERACI
ON~ESTA~A~SALVO"
4460 LOCATE 2,14:PRINT"~AHORA~NECES
ITAS~DESCANSO"
4470 LOCATE 8,4:PRINT"~ENHORABUENA"
:FORI=1TO1100:NEXT:LOCATE8,4:PRINTS
PC(12):FORI=0TO1100:NEXT
4480 LOCATE1,16:PRINT"~QUIERES~GRAB
AR~TU~RANGO~Y~ ~BATALLA~"
4490 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4470
4500 IF A$="S" OR A$="s" THEN SA=0:
GOSUB 5720
4510 CLS:LOCATE1,16:PRINT"~quieres~
jugar~de~nuevo~~s~~n~"
4520 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4520
4530 IF A$="S" OR A$="s" THEN GA=1:
GOSUB620:GOSUB 3860:RETURN400
4540 GOTO 5900
4550 ~~~~~~
~~~~~LECTURA DE DATOS~~~~~
~~~~~
4560 SCREEN1,2:WIDTH31:KEY OFF:COLO
R15,0,0
4570 LOCATE 8,8:PRINT"~MSX~STAR~TRE
K":LOCATE 6,12:PRINT"~por~ ~JUAN~SA
LAS~":LOCATE6,13:PRINT"~ODVAR~SOLBE
RGSVEI~ 204":LOCATE9,14:PRINT"0973
~NOSLO~ 9":LOCATE10,15:PRINT"~NORUEG
A~"

```

```

4580 FORA=&H2005 TO &H2007:VPOKEA,1
60:NEXT
4590 FORA=&H2008 TO &H200B:VPOKEA,3
0:NEXT
4600 FORA=&H2010 TO &H2015:VPOKEA,1
28:NEXT
4610 FORA=&H200C TO &H200F:VPOKEA,2
4:NEXT
4620 VPOKE&H2016,18
4630 VPOKE&H2017,112
4640 VPOKE&H2018,224
4650 VPOKE&H2019,128
4660 VPOKE&H201B,71
4670 VPOKE&H201C,39
4680 VPOKE&H2005,30
4690 REM redefinicion de caracteres
,,
4700 B=BASE(7):C$=CHR$(126):D=B+ASC
(C$)*8
4710 FORX=DTOD+7:VPOKEX,0:NEXT
4720 B=BASE(7):RESTORE 4810
4730 FOR A=128 TO 171
4740 C$=CHR$(A)
4750 D=B+ASC(C$)*8
4760 FORX=DTOD+7
4770 READ H$
4780 VPOKEX,VAL("&H"+H$)
4790 NEXTX,A
4800 B=BASE(7):C$=CHR$(92):D=B+ASC(
C$)*8:FORX=DTOD+7:VPOKEX,0:NEXTX
4810 DATA EE,4A,4A,4A,4E,Q,0,0,EE,A
A,CE,AB,AB,0,0,0,EC,8A,CA,8A,EC,0,0
,0,E0,A0,A0,A0,E0,0,0,0
4820 DATA EA,AA,EE,8A,8A,0,0,0,EE,A
B,EE,A2,AE,0,0,0,EE,8A,CC,8A,EA,0,0
,0

```

```

4830 DATA CE,AB,AC,AB,CE,0,0,0,EB,8
B,CB,8B,8E,Q,0,0,EE,8B,CB,8B,EE,0,0
,0,E0,A0,C0,A0,A0,0,0,0
4840 DATA EE,8A,EE,AA,EA,0,0,0,8E,8
A,8E,8A,EA,0,0,0,AA,AA,44,A4,A4,0,0
,0
4850 DATA 8E,8A,8C,8A,EA,0,0,0,E0,8
0,E0,20,E0,0,0,0,EE,8A,EC,2A,EA,0,0
,0
4860 DATA EE,8B,EC,2B,EE,0,0,0,EE,8
4,84,84,E4,0,0,0,EE,AA,AC,AA,EA,0,0
,0
4870 DATA AB,AB,CB,AB,AE,0,0,0,52,5
A,56,52,52,0,0,0,EE,8A,EA,AA,EE,0,0
,0,97,D4,B7,91,97,0,0,0
4880 DATA EE,8B,EB,2B,EE,0,0,0,E9,A
D,EB,A9,A9,0,0,0,AE,EA,AA,AA,AE,0,0
,0
4890 DATA EA,AA,EA,AA,AE,0,0,0,AE,E
A,AE,AA,AA,0,0,0,EB,4A,4A,4A,4B,0,0
,0
4900 DATA 95,D5,B5,95,97,0,0,0,74,5
4,74,54,57,0,0,0
4910 DATA EE,84,E4,24,E4,0,0,0,EE,A
A,EC,AA,AA,0,0,0,CE,AA,CE,AA,CA,0,0
,0,EE,8B,EC,2B,EE,0,0,0
4920 DATA E9,AD,AB,A9,E9,0,0,0,EE,A
B,AC,AB,EB,0,0,0,E0,80,C0,80,80,0,0
,0
4930 DATA E9,8D,CB,89,E9,0,0,0,EA,8
A,E4,A4,E4,0,0,0
4940 DATA EE,AA,EA,8A,8E,0,0,0,AE,A
B,AC,EB,AE,0,0,0,E0,A0,C0,A0,A0,0,0
,0
4950 B=BASE(7):FORA=216TO219:C$=CHR
$(A):D=B+ASC(C$)*8

```



Alfonso I, 28 • 50003 ZARAGOZA  
 Telf./Fax (03) (976) 299060  
 Apdo. Correos 7037 • 50080 ZARAGOZA  
 ZARAGOZA (Spain)

## Este Verano.....

*Ya puedes convertir tu viejo MSX-2 en MSX-2+ compatible:*

- |                |  |             |
|----------------|--|-------------|
| - KIT VDP 9958 | (Sustitución del videoprocesador interno). . . . . | 15.000 pts. |
| - KIT BIOS 2+  | (Sustitución de las BIOS internas). . . . .        | 15.000 pts. |
| - FM-PAK       | (Implementa MSX Basic Music). . . . .              | 16.000 pts. |
| - KIT Completo | - Oferta especial -                                | 40.000 pts. |

\* Solicita tambien nuestro nuevo y completo catálogo totalmente gratis.









Por Daniel Pérez

# FANTASM SOLDIER II

En esta ocasión, podréis llegar al final de la secuela del mítico programa de Telenet.

**“F**antasm Solider II” es un juego dividido en cinco niveles, que vamos a analizar por separado.

## STAGE 1

El primer nivel es muy sencillo. Al principio, solo tienes que ir caminando a la derecha, eliminando a los enemigos con la espada, mientras permaneces agachado y recogiendo las bolas rojas y azules que vayan dejando, las cuales serás de utilidad cuando tengamos algún “item” (objeto) especial que se active en los momentos de mayor peligro.

Date cuenta de que esta vez no podrás saltar a doble altura, como ocurría en la primera parte, por lo que mejor será acabar con ellos directamente.

Tras coger el arma, y siempre hacia la derecha, encontrarás otro traje (de marino), que tendrá mayor poder de defensa y que deberás ponerte inmediatamente, accediendo al menú mediante la pulsación de <F1> y saliendo de él presionando <Z>. Entonces, accederás a la segunda parte de este primer nivel.

Deberás ir descendiendo por las escaleras, eliminando a las molestas alimañas rojas. Luego, ve hacia la derecha hasta encontrar otro traje (“blazer”), que aumentará, en cuanto te lo pongas, tu HP.

Salta el montículo y ve con cuidado hacia la derecha, sin caerte al mar y saltando de plataforma en plataforma, deteniéndote en cada una de ellas para acabar con los monstruos rojos que surgen del agua.

En la quinta o la sexta plataforma, encontrarás “diff”, un objeto de mucha utilidad, ya que provoca que los enemigos se aparten por unos segundos.

Un poco más tarde, hallarás más “bullets”, que se convertirán en tu arma para el segundo nivel. Para llegar al

final, simplemente tienes que dirigirte a la derecha y enfrentarte al enemigo final, tras haber cogido un objeto que recarga por completo tu energía.

Conseguirás eliminar a este peligroso monstruo caminando hacia la derecha hasta que el scroll se detenga; en ese momento el suelo se abrirá y saldrán piedras del suelo. Esquiválas hasta que el enemigo final haga su aparición; cuando casi se haya levantado por completo, corre a la izquierda hasta que estés fuera de su alcance.

Sitúate en el extremo de la pantalla, gírate y espera a que dispare sus balas verdes. Esquiválas y salta cuando estés en el punto más alto.

Siguiendo este procedimiento, lograrás destruir al monstruo, aunque deberás ir con cierto cuidado, pues sus avances son peligrosos.

## STAGE 2

Déjate caer hasta conseguir un “item”

azul, que te dará mayor capacidad de salto. Aprovechándote de la ventaja que te concede este objeto, salta hasta el extremo superior de la pantalla.

Sigue hacia la derecha hasta que encuentres un hueco; déjate caer y sigue andando, aunque en esta ocasión hacia la izquierda. Luego, salta para coger el laser, pero no lo actives todavía.

Desciende hasta el extremo inferior y camina hacia la derecha hasta que encuentres un “item” E. Se trata de un “evader”, que hace desaparecer a los enemigos durante unos escasos pero valiosos segundos.

Ahora sube hasta encontrar un nuevo “item”, “offense L1”, que deberás ponerte inmediatamente. Luego, salta hacia arriba y a la derecha, con lo que habrás terminado con la primera parte del nivel.

Encamínate hacia el único camino posible, es decir, hacia abajo, y vete agachando para esquivar los disparos







## LUDOTECA (I)

A partir de este mes, publicaremos en esta sección una relación de todos los juegos aparecidos en MSX durante los primeros años de expansión del sistema.

Uno de los principales motivos que me han llevado a confeccionar este listado ha sido el del coleccionismo. Creo sinceramente que son muchos ya los usuarios que tienen una extensa biblioteca de programas que está totalmente desorganizada; sea por falta de tiempo, sea por el olvido causado por el paso de los años.

Por lo pronto, os propongo una forma de ordenarlos y de clasificarlos; al mismo tiempo, se especifican datos que probablemente desconoceréis sobre cada uno de ellos (año de publicación, productora...), así como unos valores numéricos a modo de calificación. La primera cifra corresponde a los gráficos, la segunda al sonido y la tercera a la concepción global del juego.

Así, este será, además, un reencuentro nostálgico con los programas que ocuparon las páginas de las revistas especializadas, aquellos que muchos deseásteis poseer y que, en algunos casos, nunca conseguísteis. ■



### A

A-TEAM	ZAFIRO	ESP 89 CASS	ALFAMAT	VIFI-ANAYA	FRA 86 CASS
2-1-2 TIRO			3-3-3 EDUCATIVOS		
ABADIA DEL CRIMEN. LA OPERA	SOFT	ESP 87 CASS	ALIBABA AND 40 THIEVES	I.C.M.	JAP 84 ROM
4-1-7 LABERINTO DE HABITACIONES			3-2-3 LABERINTO		
ABEJA SABIA 1-2-3- LA	SONY-ANAYA	ESP 86 CASS	ALIEN 8	ULTIMATE	UK 86 CASS
3-3-3 pedagogicos			2-1-2 LABERINTO DE HABITACIONES	ACTIVISION	USA 87 CASS
ABUSIMBEL	DINAMIC	ESP 87 CASS	ALIENS		
3-2-3 PLATAPORMAS			5-0-6 AVENTURA	LIVEWIRE SOFT	HOL 86 CASS
ACE OF THE ACES	US GOLD	USA 86 CASS	ALPHA BLASTER		
3-2-3 SIMULADOR			4-2-2 COMBATE	A.G. CORP.	JAP 87 ROM
ACTMAN	ASCII	JAP 85 ROM	ALPHA SQUADRON		
4-3-3 PLATAFORMAS			5-5-5 COMBATE	METHODIC SOLUTION	HOL 87 CASS
ADEL	MIND GAMES ESP	CAT 86 CASS	ALPINE SKI		
5-2-4 PLATAFORMAS			4-3-3 DEPORTES	MASTERTRONIC	UK 87 CASS
ADICTABALL	ALLIGATA SOFT	UK 87 CASS	AMAROUTE	ASCII	JAP 84 ROM
4-3-4 ROMPEMUROS			3-2-2 AVENTURA	TELENET	JAP 86 ROM
AFTER THE WAR	DINAMIC	ESP 89 DISK	AME		
5-3-3 COMBATE	ZIGURAT SOFT	ESP 87 CASS	3-2-3 HABILIDAD	VICTOR/JVC	JAP 86 CASS
AFTEROIDS			AMERICAN TRUCK	SYSTEM 4	ESP 88 CASS
5-5-5 LABERINTO	TELENET	JAP 86 ROM	3-2-2 CARRERAS		
ALBATROS GOLF			AMIDA	TAEL-ASCII	JAP 86 ROM
3-3-3 DEPORTES	TOPO SOFT	ESP 87 CASS	AMOTOS PUF		
ALE HOP			3-3-3 LABERINTO	MASTERTRONIC	UK 87 CASS
9-7-9 CARRERA			ANGELO MASS		
			4-3-4 RECOLECCION		
			ANGLE BALL		



## PANASONIC FS- A1ST.MSX TURBO-R

La evolución y el destino del MSX pasa, hoy por hoy, por la asimilación europea de los nuevos modelos de la norma, los MSX Turbo-R.

**C**on un claro espíritu de superación, Panasonic ha sido la primera empresa nipona en presentar su MSX Turbo-R. Como ha venido siendo habitual en los lanzamientos de esta empresa, el producto ha sido muy cuidado publicitariamente en su país de origen.

En contrapartida, Europa ha vivido con frialdad, y en la mayoría de los casos simple desconocimiento, a la nueva generación de ordenadores MSX. Únicamente algunas revistas especializadas se han hecho eco de la noticia, y de hecho, el nuevo modelo no se fabrica en ningún país del viejo continente.

Ahora bien, los fans del MSX existen en Europa, y en gran número, con lo que está fuera de toda duda el interés que pueda tener para ellos el conocer a la nueva generación. Por ello, IASP está importando ya ordenadores de este tipo, aunque es aún muy pronto como para saber el impacto final que tendrán estos modelos.

Para ser francos, el MSX Turbo-R merece toda la suerte del mundo. Es un ordenador tremendamente atractivo, de una apariencia externa impecable y con el testimonio de una concienzuda investigación técnica en su interior.

De todas formas, las características del MSX Turbo-R son las mismas que las del MSX2+, aunque con diversas mejoras. El nuevo modelo posee 256 K RAM como disposición mínima, además de los 128 K de VRAM.

Incorpora el Sistema Operativo de disco de MSX-DOS2, muy parecido al MS-DOS de PC; maneja subdirectorios y disco duro, usa toda la RAM disponible... Al PSG y al FM se añade un canal adicional (canal PCM), de 8 bits de resolución, con "sampler" y entrada de



# GRAN CONCURSO MSX

Patrocinado por MSX CLUB y LASP

En motivo del lanzamiento de los nuevos modelos MSX Turbo-R, LASP y MSX CLUB organizan un concurso con el que puedes ser el ganador de uno de los cinco magníficos cartuchos FM PAC cedidos gentilmente por la firma aragonesa.

Para ello, únicamente tienes que contestar a las siguientes preguntas, afirmativa (S) o negativamente (N).

Atentos, que no son muy difíciles:

- ¿Disponen los MSX Turbo-R de una unidad de disco de 3.5"?.....
- ¿En su presentación, puede escucharse voz sintetizada?.....
- ¿Tienen incorporado un procesador de texto (WP)?.....

Recortad esta página (no valen fotocopias), adjuntad vuestros datos personales en una hoja aparte, y remitidla a:

GRAN CONCURSO MSX  
REVISTA MSX CLUB  
MANHATTAN TRANSFER, S. A.  
C/Portolá, 10-12  
08023 BARCELONA

¡MUCHA SUERTE!

El listado de ganadores será publicado en el número de octubre de MSX Club.



# ¡DIVIERTETE ESTE VERANO CON TU MSX!

## NUEVOS PRODUCTOS EN NUESTRO CLUB DE MAILING

***¡NO TE LO PIERDAS,  
ALUCINA CON NUESTRA OFERTA LIMITADA!***

- **Q-BERT (KONAMI).** El arcade más trepidante de cuantos ha producido la mítica firma japonesa. (CARTUCHO).
- **JOYSTICK TERMINATOR.** El joystick de mayor precisión del mercado. Con forma de bomba de mano y varios controladores.
- **MUSIC EDITOR "MUE" (HAL LABORATORY).** La mejor utilidad disponible para hacer música con tu MSX. (CARTUCHO).



Nombre y apellidos .....  
Dirección completa .....  
Población ..... Provincia .....  
C.P. .... Tel. ....

P.V.P. Q-BERT ..... 3850 ptas.  
P.V.P. JOYSTICK TERMINATOR ..... 1950 ptas.  
P.V.P. MUSIC EDITOR "MUE" ..... 5250 ptas.

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es IMPORTANTE indicar en el sobre **MSX CLUB DE MAILING**  
Manhattan Transfer, S.A.  
Portolà, 10-12 bajos  
08023 Barcelona

\*Especificar claramente juego(s) deseado(s)

